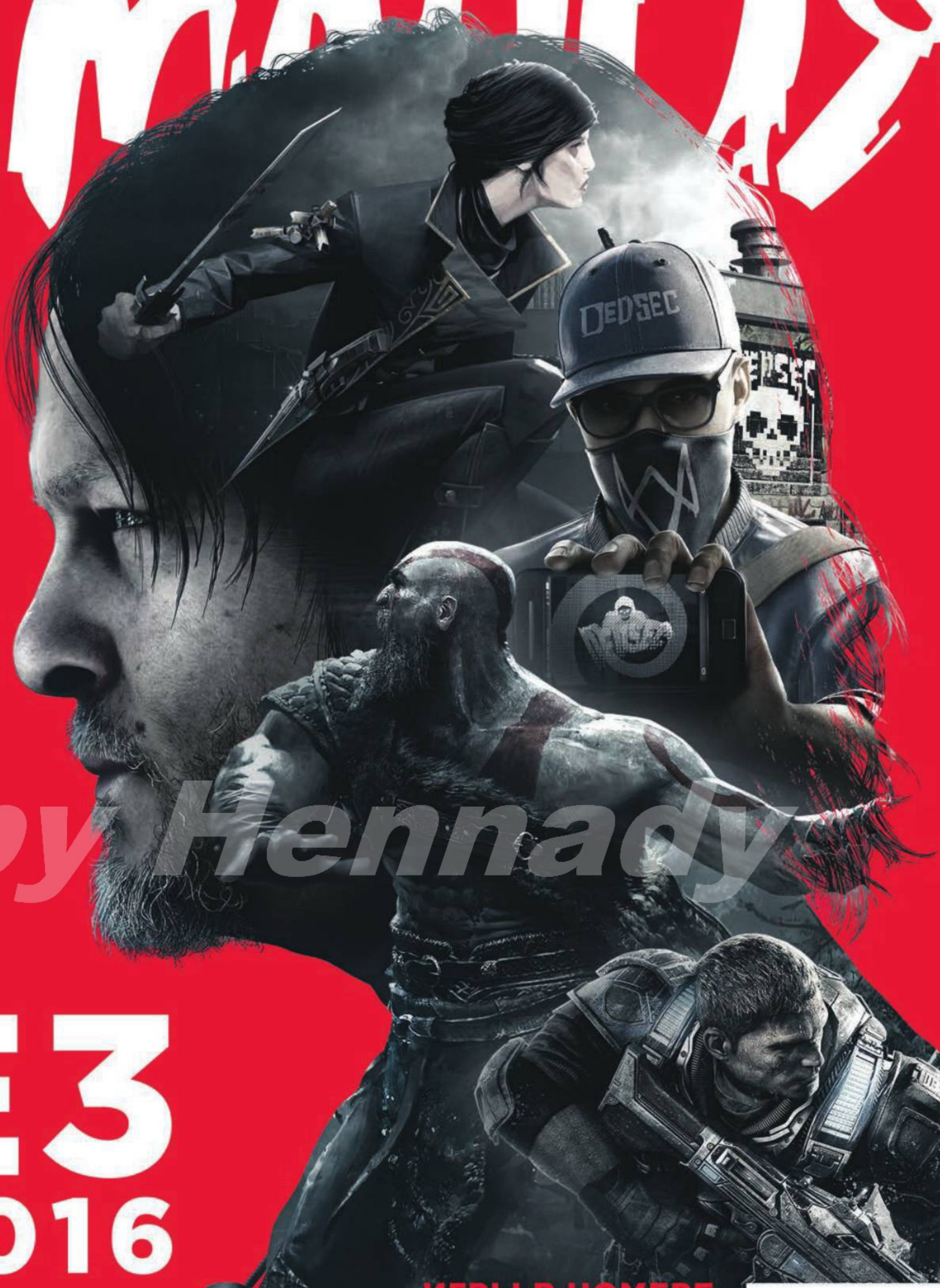
08 2016 | 227
2 ПОСТЕРА \ 4 НАКЛЕЙКИ \ 1 DVD \ KASPERSKY ANTI-VIRUS НА МЕСЯЦ

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

WWW.IGROMANIA.RU

ИГРОМАНИЯ

16+



by Hennady

E3 2016

ИГРЫ В НОМЕРЕ

QUAKE CHAMPIONS • FORZA HORIZON 3 • DEATH STRANDING • MAFIA 3
BATTLEFIELD 1 • CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE • WATCH DOGS 2
GOD OF WAR • GWENT • THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD
MIRROR'S EDGE: CATALYST • HEARTS OF IRON IV • ENTER THE GUNGEON

9 771560 258026 16008
игроMedia

LEGO

ЗВЁЗДНЫЕ ВОЙНЫ™

ПРОБУЖДЕНИЕ СИЛЫ

УЖЕ В ПРОДАЖЕ

6+

LEGO® STAR WARS™: THE FORCE AWAKENS software © 2016 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks and/or copyrights of the LEGO Group. © 2016 The LEGO Group. STAR WARS © & ™ Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization. "PlayStation", "PS3", " PS3 " and "●" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. " PS4 " is a trademark of the same company. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.

WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s16)

Реклама

ИГРОМАНИЯ

TWITCH

СТРИМЫ СВЕЖИХ РЕЛИЗОВ
И НЕСТАРЕЮЩЕЙ КЛАССИКИ

◆

ЕЖЕДНЕВНЫЕ
УТРЕННИЕ НОВОСТИ

◆

ТОК-ШОУ С ГОСТЯМИ
ИЗ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

◆

РОЗЫГРЫШИ
ЦЕННЫХ ПРИЗОВ

ПОДПИСЫВАЙСЯ!

TWITCH.TV/IGROMANIA

РЕКЛАМА

16+

ИГРОМАНИЯ
Издается с 1997 года

Журнал «Игромания»

Главный редактор Ян Кузовлев
Главный редактор сайта Олег Чимде
Выпускающий редактор Артемий Козлов
Редакторы Дмитрий Колганов, Родион Ильин, Анна Полянская, Эдуард Клишин
Арт-директор Евгений Загатин
Дизайн и верстка Денис Недыпич, Герман Титов
Обложка Иван Ефимов
Дизайн и версии для iOS и Android Евгений Пекло, Анна Клишина, Ольга Ярохно, Герман Титов
Корректор Мария Луговская

Издатель ООО «Игромедиа»

Генеральный директор Евгений Исупов
Учредители журнала Евгений Исупов, Александр Парчук
Директор по производству Азам Данияров
Руководитель digital-проектов Леонид Молвинских
Руководитель видеостудии Алексей Шуньков

Реклама

Руководитель отдела Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Менеджеры Ирина Нечаева, Анастасия Елагина, Ярославна Михайлова, Мария Королева
Тел./факс (495) 730 4014

Распространение

Дина Ситдикова (dina@igromania.ru), Юлия Поржежинская (yulia@igromania.ru)
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail vozvrat@igromania.ru

Подписка

Редакционная подписка:
МагазинЖурналов.рф

В отделениях почты по каталогам:
«Роспечать», 36 254 – «Игромания» с DVD, 80 347 – «Игромания»
«Пресса России», 20 958 – «Игромания» с DVD, 38 900 – «Игромания»
«Почта России», 16 753 – «Игромания» с DVD, 12 319 – «Игромания»

Агентства альтернативной подписки:
«Урал-Пресс» ural-press.ru и «Прессинформ» pinform.spb.ru

Для связи

Адрес 111123, г. Москва, Шоссе Энтузиастов, 56, с. 32
Тел./факс (495) 231 2364
e-mail editorsite@igromania.ru

Информация

Если у вас возникли технические трудности с запуском мобильных приложений, пожалуйста, обращайтесь по адресу mobile@igromania.ru или по телефонам редакции.

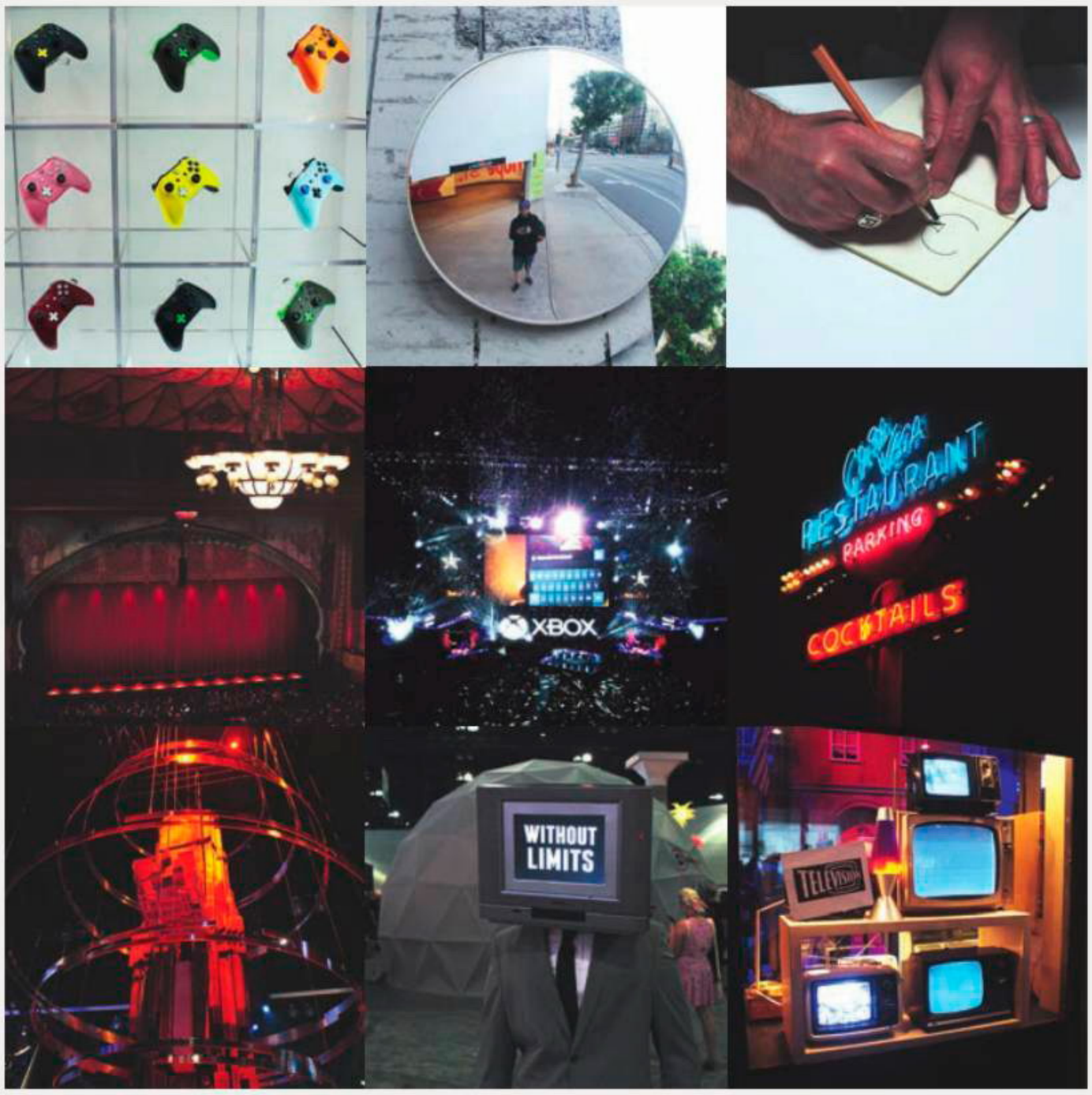
При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в двух комплектациях: с DVD и без дискового приложения. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации массовой информации ПИ № ФС77-43693 от 24 января 2011 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в ООО «Первый полиграфический комбинат». 143405, Московская обл., Красногорский район, п/о «Красногорск-5», Ильинское шоссе, 4-й км.
DVD отпечатан в ООО «Хай-Тек Медиа Клуб», г. Москва, ул. Толбухина, д. 13, кор. 4

© «Игромания», 1997-2016
© Igromania, 1997-2016
Тираж 33 400
Circulation 33 400

Импортер в Беларусь. ООО «Росчерк», г. Минск, ул. Сурганова, 57 Б, офис 123, тел. +375 17 331 94 27 (41)



Привет!

За все время работы в «Игромании» мы часто пытались ответить на вопрос – каким должен быть журнал в то время, когда печатные издания теряют популярность. Понятно же, что просто странички с красивыми картинками никому во время высокоскоростного интернета не нужны, а значит, читателю необходим дополнительный стимул. Дополнительная ценность. Ее способы создания несколько лет, если честно, напоминали поиск философского камня и синтез амброзии одновременно. Получалось, никому не в обиду, как у Филатова в «Любви к трем апельсинам»: «У нас своих волшебников полно, что превращают золото в говно». И это не частная проблема «Игромании», а глобальная история.

Двумя главными редакторами ранее мы пытались вставить в журнал «оживлятор» – приложение, с использованием которого страницы оживали, как портреты в «Гарри Поттере». В Хогвартс никто из нас не улетел, а живые странички остались блажью (чуть больше года назад у нас была крутая анимированная обложка с «Ведьмаком», но о ней вряд ли кто вспомнит).

Бывший главный редактор закрывшегося журнала «Афиша» Даниил Трабун рассказывал, что журнал должен всякий раз быть тематическим и представлять из себя артефакт вне времени, чтобы взял с полки через десять лет и информация не теряла актуальность. Вместе с Геворгом как раз получилось так или иначе приблизиться к этой идее: есть тема номера, есть дополнительные тексты, которые не привязаны к информационной повестке и будут интересными всегда.

Сейчас вы держите журнал о E3 2016, и он жестко привязан ко времени. Вокруг этого события выстраивается повествование – примерно так рекламные кампании собирают нарратив вокруг своих продуктов. Activision придумала «Заменителя» – персонаж Петера Стормаре работает за вас, пока вы играете в новую **Call of Duty**.

У E3 2016 есть своя мифология в лице укуренного Снуп Догга и надменного Хидэо Кодзимы во время шоу **Sony**. Их вы будете вспоминать так же, как и Така Фуджи с его One mirrion troops на презентации **Konami** в 2010-м.

Я думаю, такая же мифология должна выстраиваться и внутри «Игромании», потому что за брендом стоят живые люди – и именно они двигают площадку вперед. Не технологии. Не инновации, а люди, что могут взять и пообщаться с аудиторией. Раз уж мы оперируем на стыке между интернетом и печатью, то человеческое отношение и желание общаться становятся важнее, чем некространички из «Гарри Поттера». Иногда простые слова, живые люди и желание идти на контакт как раз и становятся той самой дополнительной ценностью.

Следующий номер «Игромании» поступит в продажу 30 августа.

Ян Кузовлев

kuzovlev@igromania.ru ● instagram.com/piccadillyjim

МИР ФАНТАСТИКИ

16+

MIRF.RU

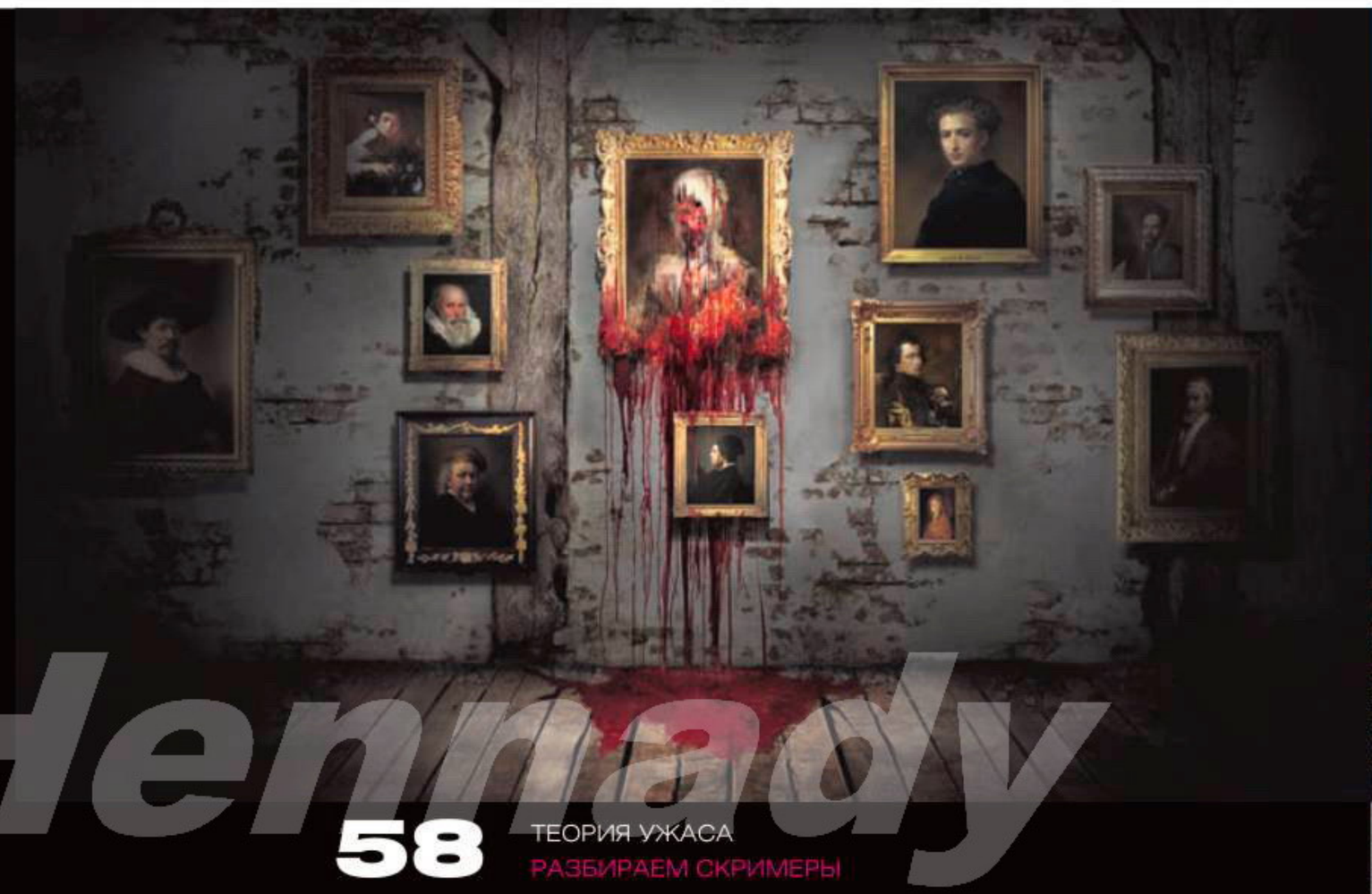
ВСЁ ИЗМЕНИЛОСЬ. ЗАЙДИ И ПРОВЕРЬ!

- Больше новых статей
- Эксклюзивные материалы
- Оперативные новости и обзоры
- Удобный дизайн и функционал
- Коллекция видео МирФ и Игромании
- и это только начало!

СОДЕРЖАНИЕ №08 (227) 2016

28

DEATH STRANDING
О ЧЕМ МЕЧТАЕТ КОДЗИМА



58 ТЕОРИЯ УЖАСА
РАЗБИРАЕМ СКРИМЕРЫ

62 WARHAMMER 40,000: INQUISITOR – MARTYR
ЗА ИМПЕРАТОРА!

6-57 ЦЕНТР ВНИМАНИЯ
6 Конференции E3 2016
28 Игры E3 2016

58-61 ГИЛЬДИЯ
58 Теория ужаса: скримеры

62-75 ИЗ ПЕРВЫХ РУК
62 Warhammer 40,000: Inquisitor - Martyr
66 Глобальная война в EVE
70 FIFA 2017
72 PES 2017

76-101 ВЕРДИКТ
76 Mirror's Edge: Catalyst
80 Hearts of Iron IV
86 Fire Emblem Fates
90 Salt and Sanctuary
92 DarkMaus
94 Offworld Trading Company
98 Shadow of the Beast
100 Enter the Gungeon

34 BATTLEFIELD 1 ЧЕМ ВОЕВАЛИ МНОГО ЛЕТ НАЗАД

47 FORZA HORIZON 3 ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ В САЛОНЕ ПАУК

49 FOR HONOR КАК ВСКРЫТЬ КОНСЕРВНУЮ БАНКУ

ПОСТЕРЫ

Watch Dogs 2
Dishonored 2

НАКЛЕЙКИ

Watch Dogs 2
Enter the Gungeon
Death Stranding
Mirror's Edge: Catalyst

РЕКЛАМА

Обложка
СофтКлаб 2
ООО «Игромедиа» 3
LG 4

В номере
ООО «Игромедиа» 1, 3

by Hennady

by Hennady

102-115 СПЕЦМАТЕРИАЛЫ

102 Руководство по Overwatch
108 Герои Overwatch

116-121 ИГРА МЕСЯЦА С LG

116 Mirror's Edge: Город на экране
118 Гид по Городу Зеркал

122-137 ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ

122 Выставка Computex
128 Девайсы ASUS на Computer
132 Тестирование AMD R7 360
134 Тестирование ASUS X99-Deluxe II
136 Разумный компьютер

138-141 ПОЧТА

138 Отвечаем на письма читателей

142-143 МОЗГОВОЙ ШТУРМ

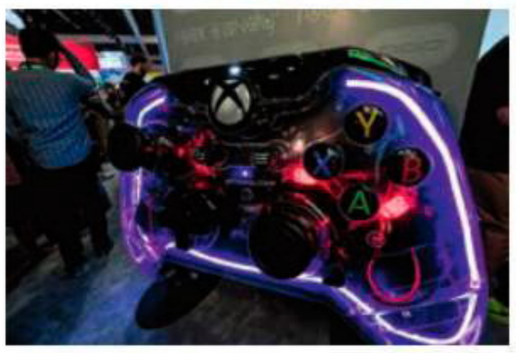
142 Мозговой штурм

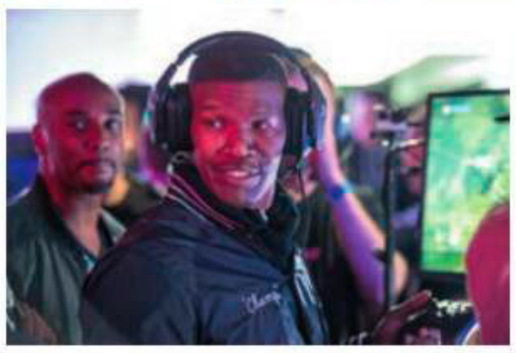
144 ОСОБОЕ МНЕНИЕ

144 Хотим особенную игру

32 | WATCH DOGS 2 ВПЕЧАТЛЕНИЯ ОТ ДЕМО

102 OVERWATCH РУКОВОДСТВО





E3 2016
НЕ СПАТЬ ТРИ ДНЯ

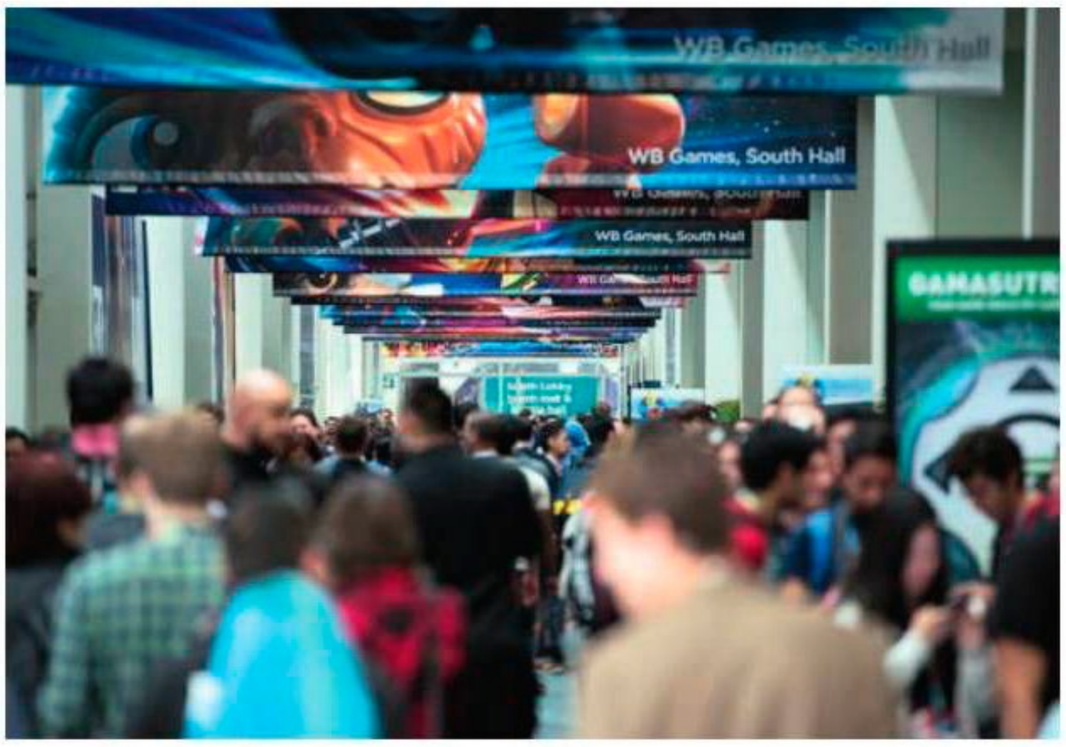
ОТПРАВЛЯЕМСЯ НА САМОЕ ГЛАВНОЕ ИГРОВОЕ СОБЫТИЕ ГОДА

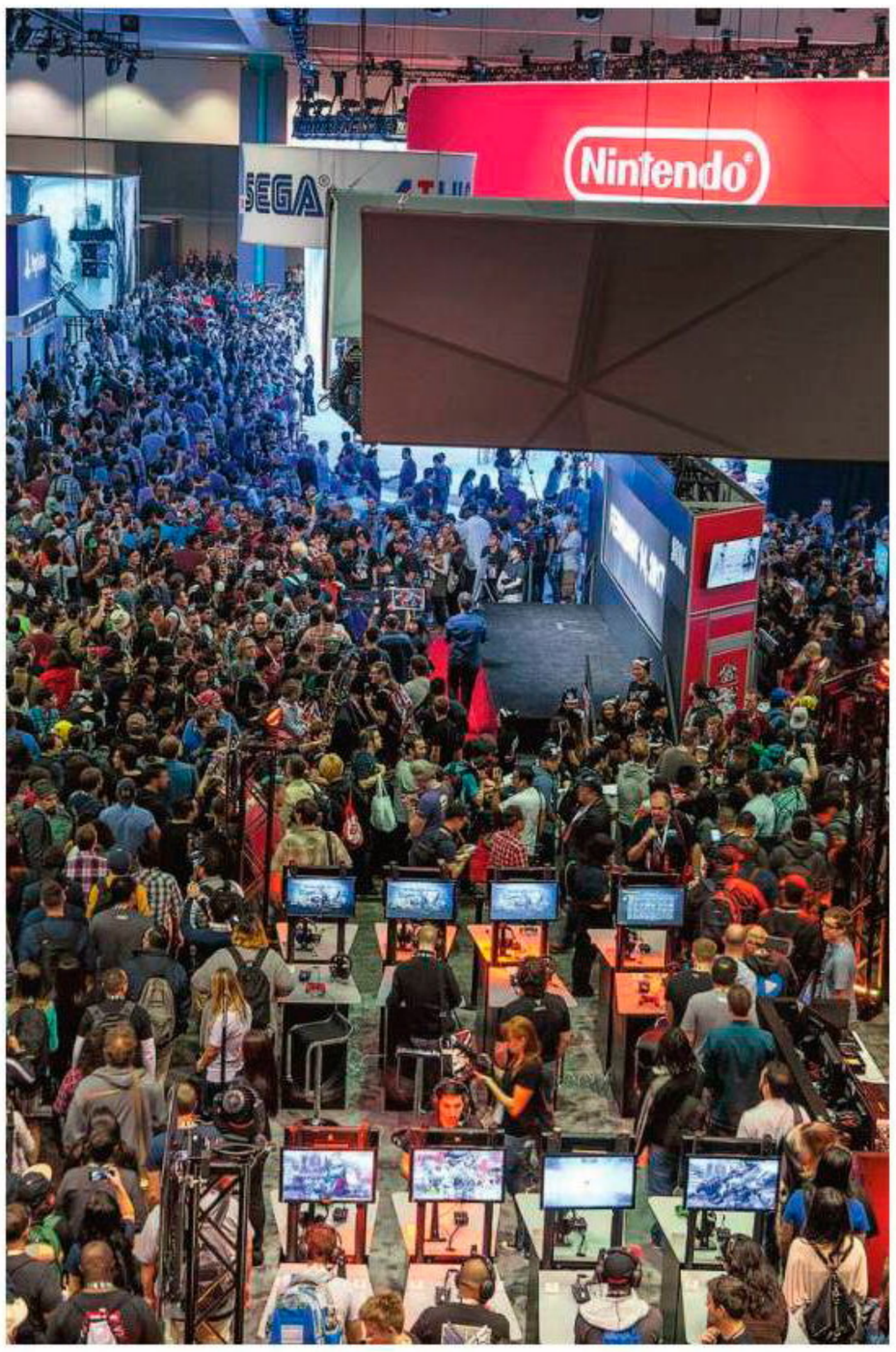
ЯН КУЗОВЛЕВ

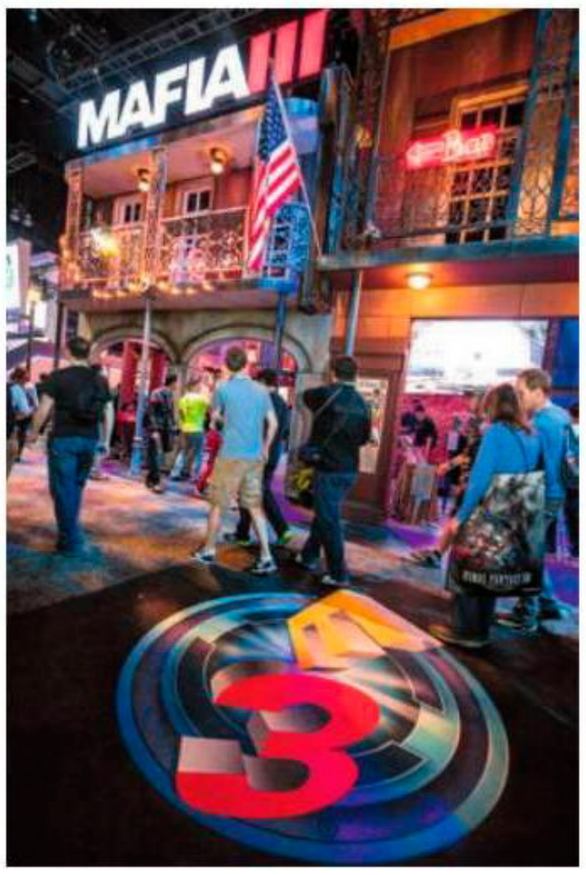
Месяц назад в Лос-Анджелесе можно было встретить сплошь приветливых людей, поиграть в самые новые игры раньше всех и испытать June gloom – прохладную и нетипичную для города погоду.

Самое странное впечатление – зарубежные журналисты и блогеры очень любят цветные прически. Девочки обесцвечивают волосы и красят в бледно-розовый (мы насчитали штук двадцать, если не больше). Парни предпочитают кислотные и яркие цвета. Поначалу выглядит забавно, а потом понимаешь, что не можешь отличить одного человека от другого.

Было немного тревожно: после истории с Орландо охрана в **конференц-центре** строже не стала, а в зда-







ние можно было спокойно проникнуть с запасного входа и фактически получить без проблем доступ к трети выставочного пространства. Хотя так было и год назад.

Но вас больше всего наверняка интересуют игры – и это хорошо. В прошлом году мы ударялись в заунывную аналитику, давали уроки истории и долго пытались объяснить, кто победил в консольной войне. Подход местами здравый, но зарываться в бизнес-аналитику с головой все же не стоит. Давайте лучше в первой части материала быстро вспомним, о чем была выставка и что мы об этом думаем, а во второй поговорим о самом важном. ■

КОНФЕРЕНЦИЯ EA

BATTLEFIELD 1, MASS EFFECT: ANDROMEDA И TITANFALL 2

E3 2016 PRESS CONFERENCE

Electronic Arts на нынешней E3 отгремела первой.

Коллективный разум «Игромании» собрал для вас все главные события с конференции EA *Play* в одном месте и прокомментировал каждое.

Живой геймплей Battlefield 1

В BATTLEFIELD 1 можно было поиграть на отдельном мероприятии EA Play - самые большие очереди были как раз к этому проекту

Студия **DICE** представила еще один трейлер, посвященный **Battlefield 1**, и объявила, что летом пройдет открытое бета-тестирование. В новом ролике показали несколько видов огнестрельного оружия из Battlefield 1. Представители DICE уже говорили, что в игре будет больше пушек, чем считают некоторые игроки, и после просмотра трейлера этим словам легко поверить.

Кроме того, в Battlefield 1 найдется место танкам, самолетам, боевым кораблям и бронированным поездам. И на всем этом можно будет покататься, полетать и поплавать. Часть техники, к слову, тоже показали в новом ролике.

Игромания: Первая мировая – война почти забытая (особенно на фоне Второй мировой), но оттого не менее важная для истории человечества. Тогда еще никто не знал, как воевать всем миром, да еще с такой техникой: на поле боя соседствовали лошади и огромные танки, а в небе пытались воевать неповоротливые цеппелины. Поэтому Battlefield в этом сеттинге – штука потенциально сверхинтересная, в нем можно было бы навернуть кучу страннейших концепций вроде экспериментального оружия, взрывающегося в руках, показать несовершенство тогдашних военных доктрин, когда стрелки с винтовками шагали строем под огнем новейшей артиллерии, удивляясь, чего это они вдруг все умирают...

Интересно, что на шоу-матче после конференции ничего из этого не было. Зато были падающие дирижабли, реалистично рушащиеся до основания дома, динамически меняющаяся погода и типично баттлфилдовская беготня с отцовскими quickscope. И это не то чтобы плохо. Это круто: Battlefield 1 выглядит потрясающе, как передовая Battlefield, в отличие от Hardline. Но «правильной» Первой мировой мы от нее не дождемся.

Однако, возможно, будет мощная кампания, где сделают ставку на аутентичность?

Будущее игр про звездные войны

На конференции объявили, что шесть студий на сегодняшний день трудятся над новыми играми по вселенной «Звездных войн».

Студия DICE совместно с **Motive** работает над продолжением **Star Wars: Battlefront**. Игра должна появиться на прилавках в следующем году. **Visceral Games**, создатели **Dead Space**, занимаются неанонсированным экшеном, релиз которого состоится

только в 2018-м. К работе над играми по вселенной «Звездных войн» присоединились и авторы **Titanfall** из **Respawn**. Они делают некий шутер от третьего лица. Ну а студия **Criterion** помогает им в разработке неназванного проекта.

Наконец, **BioWare** и **Capital Games** продолжают делать новый контент для **Star Wars: The Old Republic** и мобильной **Star Wars: Galaxy of Heroes**.

Игромания: Пока киновселенная «Звездных войн» вновь разгоняется силами Disney, видеоиграми по ее мотивам занимается EA. Но вот что самое смешное: в существовании этих игр (особенно приключения от Visceral) давно уже никто не сомневался. И вместо того, чтобы показать их как есть или не показывать вовсе, Electronic Arts подразнила публику кучей слов, которые можно уложить в «пардон, ребята, показывать нечего, но, поверьте, у нас тут все очень круто». Мягко говоря, мы разочарованы, но новых подробностей все равно очень ждем.

Программа поддержки инди и Fe

Рассказали о программе Originals, основная цель которой – искать талантливых разработчиков и помогать им. Одной из игр в рамках этого проекта стала **Fe**, создаваемая небольшой и пока что безызвестной шведской студией **Zoink**.

Судя по трейлеру, Fe – это нечто среднее между **Journey** и **Shelter**. В роли главного героя выступает неведомое юное существо, которое просыпается в незнакомом лесу, ничего не зная ни о нем, ни о себе самом. Игроку предстоит находить общий язык с другими животными, изучать окружающий мир и, конечно же, спасать его от таинственных захватчиков, возмечтавших погубить лес. Отдельное внимание авторы уделяют музыке, она будет играть важную роль в игровом процессе.

Игромания: Для справки: Electronic Arts не первой и не последней берется за поддержку маленьких студий. Издательства вроде **Paradox**, **Devolver** и даже **Wargaming** повсюду ищут новые таланты, помогают им с финансированием, продюсированием, маркетингом и временами технической частью.

ВСЕ БОЛЬШЕ КРУПНЫХ издателей начинает поддерживать небольшие инди-тайтлы

FE
чем-то напоминает Ori and the Blind Forest, но будет более спокойной и размеренной

ANDROMEDA
все еще вызывает вопросы – интересно, оставят ли BioWare такую же структуру игры, как в Dragon Age: Inquisition?

Зачем это такому большому издателю, как Electronic Arts? Ради имиджа, конечно. А также чтобы создать больше интересных предложений для пользователей Origin и подписочного сервиса EA Access. Но даже если речь идет о холодном расчете, ценности программы это ничуть не умаляет. Смущает только, что анонсировали-то целую программу, а показали всего одну игру. Может, на gamescom покажут больше?

Геймплейные кадры Mass Effect: Andromeda

Студия BioWare показала еще один ролик по **Mass Effect**. По словам сотрудников BioWare, игроки смогут исследовать всю галактику, представленную в новой части Mass Effect. «Вы сможете полететь к самым далеким планетам, где еще не бывали люди. Но будьте готовы к тому, что далеко не везде исследователей встретят с распростертыми объятиями».

Игромания: Увы, Mass Effect: Andromeda показали очень обрывочно. Почти не показали, считайте. Кадры из игры, конечно, есть, и фанаты наверняка найдут там много интересного, однако... какой это уже по счету раз, когда Andromeda появляется на сцене и нам не рассказывают ничего по существу? Третий?

То-то же. До выхода новой Mass Effect чуть больше полугода, а мы до сих пор не знаем, как в нее играть. Может быть, это и хорошо – BioWare выдерживает игру до упора, чтобы не создать чрезмерных ожиданий и не наобещать невыполнимого. Но правда, сил уже нет ждать!

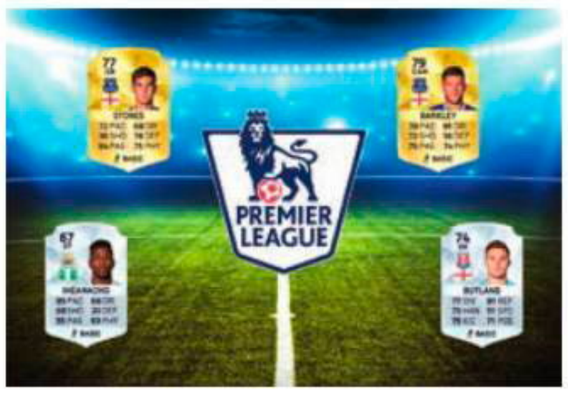
Новые футбольные симуляторы – Madden NFL 17 и FIFA 17

Также показали новую часть симулятора американского футбола – **Madden NFL 17**. Помимо улучшенной графики, игроков ждут три новых режима: Challenger (можно создавать свои турниры), Premier (игроки будут соревноваться друг с другом по сети) и EA Majors. В последнем лучшие футболисты смогут завоевать ценные призы. А в этом году в Лос-Анджелесе пройдет первый чемпионат Madden NFL 16, в котором примут участие восемь финалистов. EA также анонсировала следующее событие по Madden NFL 17, состоящее из четырех турниров. Главный приз – миллион долларов.

Игромания: Похоже, что большинство спортивных симуляторов EA в этом году обойдутся без кардинальных перемен. Стандартная программа: обновят составы команд, поправят баланс, поэкспериментируют с игровым процессом и режимами. То же случится и с Madden NFL 17, но его не могли не показать, ведь E3 проходит в США, а там американский футбол продается лучше других спортивных игр. Напомнить, что скоро будет новая классная часть, – правильный ход.

Следующей на очереди стала презентация **FIFA 17**, симулятора обычного футбола. Впервые в своей истории игра разрабатывается на движке Frostbite и обзаведется сюжетным режимом «История». Ее главным героем станет новоиспеченный футболист Алекс Хантер, восходящая звезда Английской премьер-лиги. Вместе с ним игроки переживут взлеты и падения, дружбу и предательство. Стать звездой футбола непросто.

FIFA
переехала на новый движок и стала несколько живее



TITANFALL 2
представили игровым демо – продолжение стало быстрее, пилоты по отношению к титанам теперь более опасны

Разработчики полностью переработали игровой процесс и рассказали о четырех основных элементах, позволяющих контролировать каждый момент матча: переработанные стандарты (полностью переработанные угловые, свободные удары, ауты и пенальти), переработанная физическая модель (новая технология Pushback), активная система интеллекта и новые атакующие возможности.

Игромания: Обычно где-то раз в поколение систем каждый спортивный симулятор переживает серьезное обновление. В этом году меняется FIFA. У нее будет по меньшей мере новый движок и новый режим – его, правда, подсмотрели у NBA 2K. Возможность сыграть постановочную карьеру за молодое дарование интригует. Лишь бы ее сделали не на один раз. Об игровом процессе пока говорят вскользь. Его улучшают, к тому же к работе над ним подключают техничных футболистов. Это хорошо, однако, не опробовав игру, выводы делать не стоит. Пока главное, что FIFA 17 задаст направление развития серии на ближайшие годы.

Сразу два трейлера Titanfall 2

Ну а студия Respawn показала два трейлера. Первый создатели посвятили мультиплееру, второй – сюжетной кампании. Да, в сиквеле Titanfall появится одиночный режим. В сетевой игре поклонников ждут новые титаны с разными способностями, оружие, которого не было в первой части, и дополнительные возможности по настройке и прокачке персонажей.

Сюжетный режим Titanfall 2 посвящен истории некоего пилота, попавшего на Фронтир. В борьбе за жизнь ему предстоит объединить свои силы с титаном класса «Авангард», находящимся под управлением искусственного интеллекта. Вместе они отправятся на опасное задание.

Игромания: Отлично. Еще больше движения, дикой акробатики, и – наконец-то! – сингл. Кто-то возразит, что сетевому боевику кампания ни к чему и это пустая трата ресурсов, но в Titanfall одиночный режим просто напрашивался. Теперь вот пахнет трогательной историей про единение пилота и его шагающего робота – чем-то вроде The Last Guardian, только про сталь, ксеноморфов и мужиков с пушками. Эту тему можно очень здорово и интересно раскрутить и тем самым на корню отсечь сравнения с **Call of Duty**.

Первая Titanfall была отличной игрой. Только очень уж быстро она себя исчерпывала: многие успели нарадоваться и наиграться еще в открытой бете. Хочется верить, что в сиквеле дадут больше поводов остаться в игре подольше. ■

КОНФЕРЕНЦИЯ BETHESDA

PREY, FALLOUT 4 ДЛЯ VR И SKYRIM HD

Вторая конференция – от **Bethesda**. Набор игр ожидаемый, но оттого не менее впечатляющий.

ЗА DOOM
возьмутся как следует и доработают мультиплеер

Анонс Quake Champions

Первым делом **id Software** анонсировала **Quake Champions**. Новая игра будет многопользовательским соревновательным шутером. Разработчики отметили, что Quake Champions создавали для всех типов игроков, от новичков до ветеранов и профессиональных киберспортсменов.

Игроки смогут выбрать одного из нескольких персонажей со своими способностями. В будущем студия и издатель намерены проводить турниры по игре, а также создать специальные киберспортивные лиги. Больше нам расскажут на QuakeCon в августе.

Игромания: Сейчас лучшее время для возрождения Quake. Bethesda последовательно вернула к жизни две классические серии id – **Wolfenstein** и **Doom**, – и народ вошел во вкус. Правда, немного обидно, что в глазах разработчиков Quake – это соревновательный шутер, а вовсе не полухоррорное «лавкрафт-мясо» первой части или жутковатый sci-fi с киборгами-строггами из второй.

Многих смутило появление в Quake классов. Но тут на самом деле нужно больше информации – вряд ли разработчики ваяют свою Team Fortress с узкоспециализированными танками-лекарями, поэтому, пока мы не узнаем больше, выводов делать не стоит. Ждем августа.

Дополнения для Doom

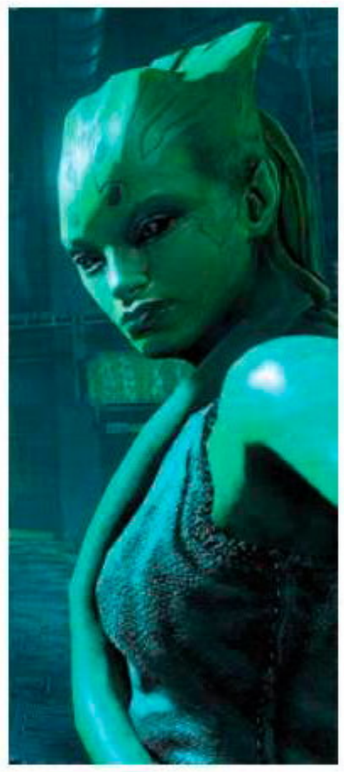
Само собой, нам рассказали о дополнениях для сетевого режима Doom. Разработчики представили первый крупный комплект с новым контентом – Unto the Evil. Купив его, игроки получат новые карты, новое оружие и элементы экипировки. Комплект добавит в мультиплеер Собирателя (Harvester), демона, за которого можно сыграть. Будут новые режимы – Exodus (вариация на тему «захвата флага») и Sector (аналог «царя горы»). Еще несколько режимов пообещали добавить бесплатно.

К тому же во время конференции авторы отметили, что в Doom (или в ее особую версию) можно будет сыграть с помощью VR-устройств. Правда, в подробностях об этом разработчики пока рассказать не готовы.

Игромания: Ничего удивительного: и добавки для SnapMap, и платные DLC для мультиплеера анонсировали задолго до релиза. И то и другое по-своему нужно и уместно, но, конечно, хочется еще больше хорошего сингла. Как ни крути, главная мощь нового Doom – именно в кампании.

Намек на новый Wolfenstein

Пока все увлеченно обсуждали итоги презентации Bethesda в рамках E3 2016, разработчики тонко намек-



НЕ СОВСЕМ УВЕРЕНЫ, что кто-то будет играть в новую карточную штуку от Bethesda – слишком много было попыток синтезировать свой Hearthstone у разных компаний и почти все – не очень

нули на новую игру в серии Wolfenstein. На интро, оформленном в стиле экрана DOS, можно заметить строчку **Wolfenstein: The New Colossus** сразу за строчкой с упоминанием **Wolfenstein: The Old Blood**, вышедшей в прошлом году.

Сказать, чем на самом деле будет Wolfenstein: The New Colossus – DLC или полноценной игрой, – пока невозможно. Однако такая таинственность все же дает повод надеяться на второе. Информации о дате выхода, разумеется, нет, но мы с нетерпением ждем, когда Bethesda приподнимет завесу тайны.

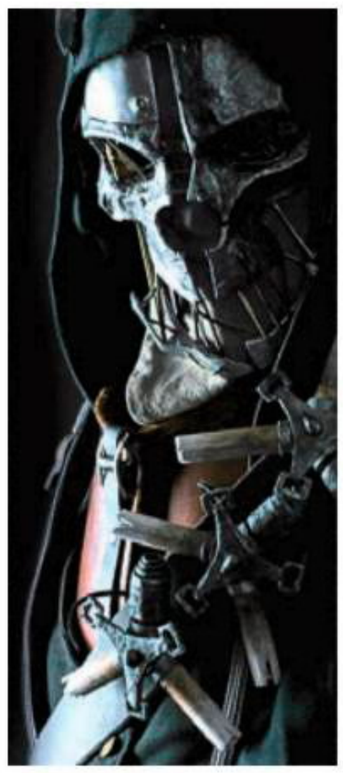
Игромания: Говорить тут особо не о чем. Да, новый Wolfenstein в разработке. И да, мы все еще ничего о нем не знаем, зато в курсе, как он называется. «Новый Колосс» – это стихотворение, выгравированное внутри статуи Свободы. Будем освобождать оккупированную нацистами Америку?

Много геймплея Dishonored 2

Харви Смит показал, как играть в **Dishonored 2**. Напомним, события игры развернутся в городе Карнака. Игроки смогут выбрать, за кого проходить сюжетную кампанию – за Эмили, ставшую императрицей после гибели матери, или за Корво, поклявшегося защищать девушку.

«Буквально в самом начале игры Эмили и Корво оказываются в центре заговора, который послужит отправной точкой сюжета Dishonored 2. Герои встают спина к спине – здесь игроку предстоит решить, с чьей точки зрения он увидит историю. Миссии Корво и Эмили будут одинаковыми, но изменить свое решение

PREY
Интригует как на видео, так и на стенде Bethesda – в истории так или иначе фигурируют славянские названия



DISHONORED 2
не стала для нас громким сюрпризом – об игре мы писали в июньском номере

FALLOUT
Все больше становится песочницей и игрушкой – идея в том, чтобы сделать мир, в котором можно проводить бесконечность

нельзя до самого конца игры», – писали мы в позапрошлом номере. На E3, к слову, показывали те же отрезки, что мы видели за закрытыми дверями пару месяцев назад. Если вам интересно разобрать их поглубже, советуем почитать превью.

Вдобавок разработчики рассказали, что войдет в коллекционное издание помимо игры: кольцо Эмили, постер, стальная коробка для диска, цифровой контент для сиквела и код на загрузку Dishonored: Definitive Edition (обновленная версия оригинала со всеми дополнениями). В коллекционку также войдет маска Корво.

Игромания: С Dishonored 2 и так все было понятно, но **Arkane** продолжает показывать ее с достойной восхищения уверенностью. Обязательно посмотрите запись геймплея, особенно последний отрезок (с десятой минуты), где начинаются путешествия во времени. Это... очень интересный маленький трюк, скажем так.

Fallout 4 для VR

Одним из самых неожиданных заявлений Bethesda на E3 2016 стала новость о VR-версии **Fallout 4**. Полноценная игра, адаптированная под шлем виртуальной реальности HTC Vive, выйдет в 2017 году. «Если вы думаете, что режим выживания был самым серьезным испытанием в Fallout, вы еще ничего не видели», – заявил директор по маркетингу Bethesda Пит Хайнс.

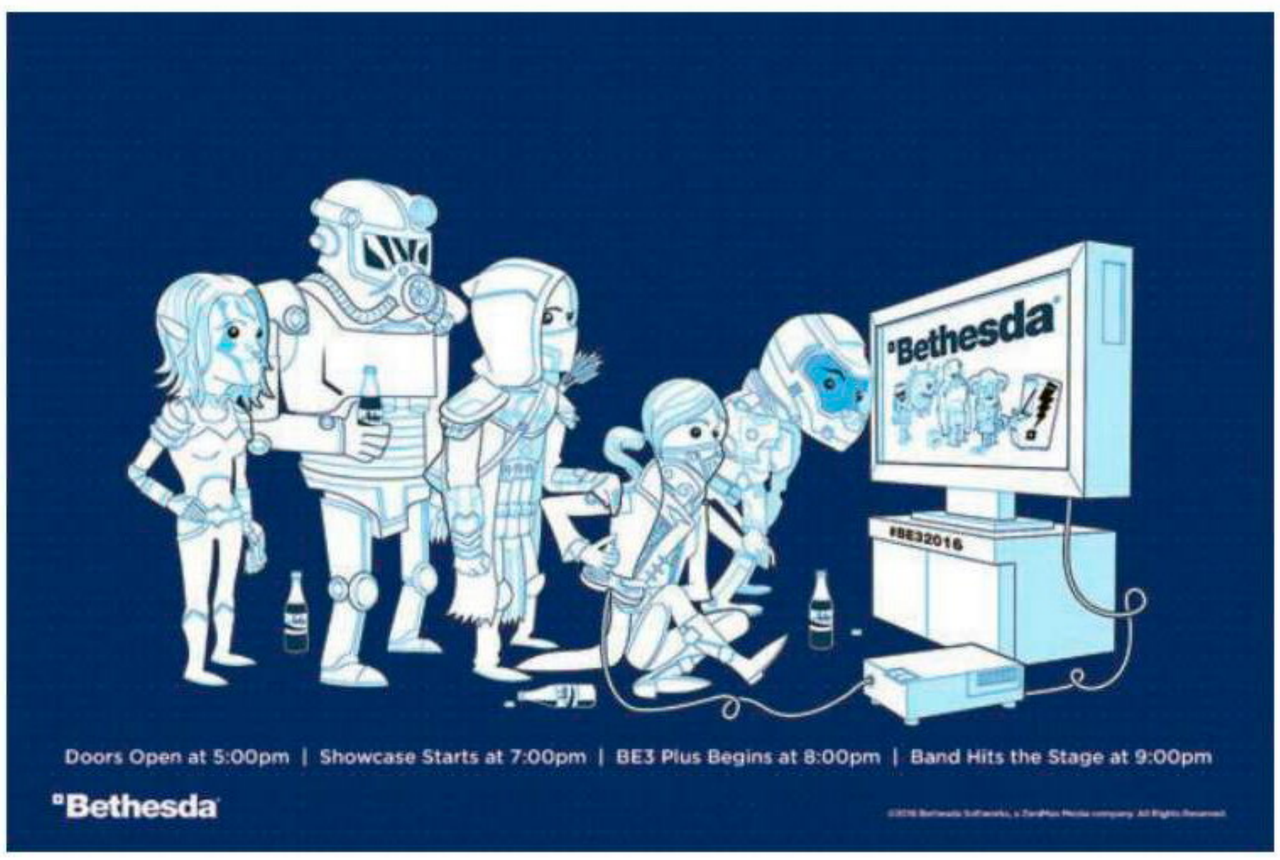
Еще одной амбициозной задачей компании в рамках проекта Bethesda VR стал режим виртуальной реальности для Doom. Правда, в этом случае разработчики не сказали, что это будет полноценная VR-игра, а ограничились обещанием пригласить всех желающих в «виртуальный тур по аду». Когда проект Doom VR доберется до релиза, пока остается тайной.

Помимо этого, Тодд Говард анонсировал новые дополнения для Fallout 4. В скором времени игроки получат в свое распоряжение много новых аксессуаров для поселений, а также механических деталей вроде лифтов и конвейерных лент. С июля же получится построить собственное убежище в пустоши Содружества.

Есть новости и касательно мобильной **Fallout Shelter**. В следующем месяце «симулятор смотрителя бункера» доберется до персональных компьютеров.

Игромания: Наш Захар Бочаров уже поиграл в Fallout 4 с Vive. Когда его спросили, как оно, он ответил: «Ну, Fallout как Fallout, только в VR». Больше и не добавишь.

А дополнения для Fallout 4... Забавно, что чем дальше, тем меньше об этой игре говорят как о ролевой и тем больше – как о конструкторе поселений и симуляторе жизни. Перспектива слегка пугающая (особенно учитывая, что Тим Кейн на заре становления серии утверждал, что Fallout не про прокачку и добычу все более и более крутых плазменных пушек, а про устройство постапокалиптического социума), хотя очевидно, что многим от Пустоши нужно именно это.



Prey от авторов Dishonored

Arkane Studios (Dishonored, **Arx Fatalis**, **Dark Messiah of Might and Magic**) анонсировала **Prey** – игру, имеющую мало общего с одноименным проектом 2006 года. Новый шутер, который станет перезапуском франшизы, появится на PC, PS4 и Xbox One. Дату выхода разработчики пока не называют.

Действие Prey происходит в 2032 году на космической станции. Главный герой – некий Морган, ставший участником загадочных экспериментов. Однажды на станцию нападают пришельцы, и Моргану приходится защищать свою жизнь.

Напомним, что созданием оригинальной Prey занималась студия **Human Head**. Игра была посвящена приключениям индейца Томми, попавшего на корабль пришельцев. Вторая часть должна была выйти еще несколько лет назад, однако затем пошли слухи, что разработку сиквела доверили Arkane.

Игромания: Безумно жалко, конечно, ту Prey 2, где надо было играть за инопланетного охотника за головами. Эта Prey (без цифры) на ту игру совсем не похожа. Внетелесными похождениями, духовными практиками и порталами из первой игры пока тоже не пахнет. Почему тогда снова Prey? Непонятно. Но выглядит хорошо.

Мрачный sci-fi, космический костюм (очень ретро), злобные тени, эксперименты на себе? Еще и делают в Arkane? Давайте сюда.

HD-переиздание The Elder Scrolls 5: Skyrim – теперь официально

Слухи подтвердились, и Bethesda анонсировала HD-версию **The Elder Scrolls 5: Skyrim** для новых консолей и PC. Компания представила первый трейлер, где сравнила консольные версии прошлого и текущего поколений. Игроков, помимо улучшенной графики и стабильной частоты кадров, ждет поддержка модов, как в Fallout 4. Релиз The Elder Scrolls 5: Skyrim HD состоится на PS4, Xbox One и PC 28 октября. Обладатели PC-версии со всеми дополнениями получат апдейт бесплатно.

Игромания: У PC-игроков уже тысячу лет как есть HD-версия, которая выглядит лучше, чем эта, – спасибо модам. Скорее всего, это переиздание еще один шаг для Bethesda к упрочнению своей инфраструктуры на консолях. Поддержка модов, чего на консолях раньше не водилось, на это недвусмысленно намекает. ■

ВЫСТУПЛЕНИЕ РОВНОЕ, но согласитесь, хотелось увидеть анонс The Evil Within 2 и полноценный ролик нового Wolfenstein

КОНФЕРЕНЦИЯ MICROSOFT

FORZA HORIZON 3, GEARS OF WAR 4 И ДВЕ НОВЫЕ КОНСОЛИ

Третьей конференцию провела Microsoft. Снова почти без неожиданностей.

В этот раз в центре внимания оказалась, пожалуй, первая информация об устройстве, что, как говорят, положит конец разделению консолей на поколения. Что еще безумно важно – почти все эксклюзивы Microsoft теперь будут и на Windows 10.

Xbox One S – Xbox One, но поменьше

Microsoft начала презентацию на E3 2016 с анонса обновленной версии консоли Xbox One. Игровая приставка получила название Xbox One S и отличается от оригинала заметно более скромными габаритами: новинка на 40% компактнее, а блок питания располагается внутри корпуса.

Xbox One S будет поставляться с накопителем объемом до 2 ТБ и подставкой, позволяющей установить приставку вертикально. Консоль получила поддержку 4K-видео, Blu-ray и технологии HDR, а также новый беспроводной контроллер с текстурированной рукояткой, поддержкой интерфейса Bluetooth и увеличенным радиусом действия.

Bluetooth позволит подключать контроллер к ПК, что будет весьма кстати: отныне при покупке цифровой версии игры геймеры получат ее и для Xbox One, и для Windows 10. При этом все достижения играющего будут синхронизироваться между двумя платформами, позволяя продолжить игру на любом устройстве.

Xbox One S поступит в продажу в августе по цене от 299 долларов.

Игромания: Xbox One S – куда более предсказуемый шаг, чем Project Scorpio (о ней позже). У консолей обычно обновляют дизайн для привлечения новых покупателей и коллекционеров. Но эта смотрится куда утонченнее. Ее будет гораздо приятнее поставить под телевизором, чем прятать на нижнюю полку. А вот все незначительные улучшения начинки совсем не касаются игр, так что, по сути, внутри это все та же Xbox One.

Новые кадры из Gears of War 4

Компания **The Coalition** показала новые кадры геймплея Gears of War 4. В ролике нашлось место и постаревшему Маркусу Фениксу – главному герою классической трилогии.

GEARS OF WAR 4
в динамике смотрится напряженно, но от канонов серии не отходит

Центральным персонажем четвертой части станет Джей Ди Феникс – сын Маркуса. Действие Gears of War 4 развернется спустя двадцать пять лет после событий первых трех частей. Четвертую игру, как и все предыдущие, можно будет проходить одному или вместе с другом в кооперативном режиме.

Игромания: Четвертая Gears of War продолжает двигаться в направлении, заданном трилогией. Сражения стали еще динамичнее: в боях против нового вида «саранчи» можно по полной использовать окружение, например, сбивать очередью груз со стрелы крана. В остальном это все та же Gears – кровавая, задорная и заточенная под кооператив. Интересно, какие действительно новые правки внесут разработчики в свой первый проект франшизы...

Огромный (серьезно, ОГРОМНЫЙ) босс в Scalebound

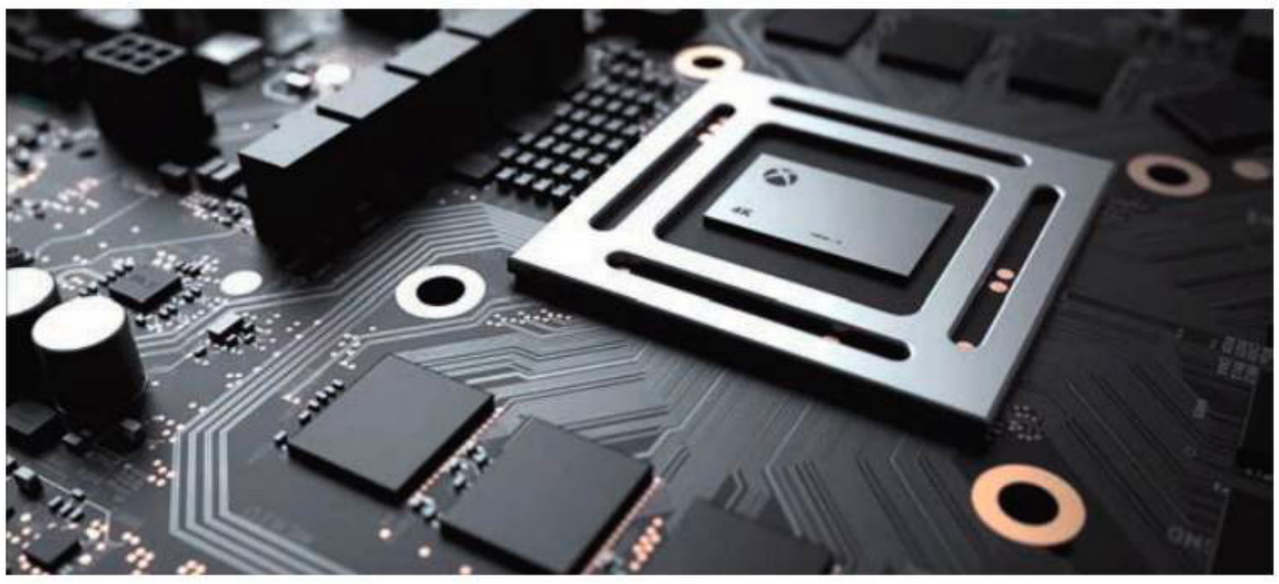
Хидэки Камия представил пятиминутный трейлер **Scalebound**. Видео посвятили сражению с огромным боссом, похожим на гибрид паука и краба. Кроме того, показали кооперативный режим – на битву с монстром главный герой отправился вместе с друзьями. Больше всего Scalebound похожа на переосмысленную **Monster Hunter** (там мы тоже охотились за фэнтезийными бестиями) с большим бюджетом. Эта серия **Capcom**

SEA OF THIEVES
не будет очередной ММО про пиратов, а скорее сессионной игрой в духе Destiny

стала в Японии настоящим социальным феноменом, и не странно, что Microsoft хочет повторить успех, только на глобальном рынке. Если так, то мы совершенно ничего не имеем против.

Игромания: После демонстрации кооперативного режима сравнение с Monster Hunter напрашивается еще активнее, и это хорошо. Медленно, но верно Хидэки Камия собирает что-то грандиозное, сочетающее дикую фирменную динамику слэшеров **Platinum** и раз-

STATE OF DECAY
была на любителя, так что не все с энтузиазмом встретили анонс ее продолжения



C PROJECT SCORPIO
Microsoft намереваются отойти от привычных поколений

меренный дух приключений из **Okami**. И совместное прохождение здесь точно не помешает.

Продолжение State of Decay

Undead Labs анонсировала вторую часть зомби-экшена **State of Decay**. Игроки будут в одиночку или с товарищами выживать в открытом мире, кишащем ходячими мертвецами. Здесь нужно искать ночлег и организовывать общую базу, обустраивать ее и укреплять. Чтобы раздобыть воду, еду и оружие, придется на время покидать импровизированное укрытие. Помимо зомби, опасность представляют враждебно настроенные выжившие, которые не прочь поживиться припасами героя.

Игромания: Пока в **Bohemia** пытаются понять, куда нажать, чтобы **DayZ** заработала на консолях, а в **Sony** упорно делают вид, что отвалившейся вместе с онлайновым подразделением компании **H1Z1** никогда и не существовало, Undead Labs шустренько собрала отзывы о первой (хорошей) State of Decay и взялась за сиквел. Отполированный социальный survival про зомби с еще большим количеством возможностей? Да, пожалуйста.

Project Scorpio – новый Xbox

Помимо анонса «похудевшей» Xbox One S, Microsoft рассказала о новой консоли под кодовым названием Scorpio. Приставка не будет относиться к новому поколению – все игры и периферийные устройства для нее должны работать на Xbox One и Xbox One S (и наоборот).

Scorpio будет оптимизирована для работы с виртуальной реальностью и разрешением 4K. Производительность консоли – шесть терафлопс, то есть она ощутимо мощнее Xbox One с ее 1,32 терафлопса. Технические характеристики пока не разглашаются, но известно, что консоль появится в продаже в конце 2017 года.

Игромания: Microsoft продолжает исправлять ошибки релиза Xbox One, и анонс Project Scorpio – очень правильный шаг. Подобно Apple, редмондцы отказываются от пресловутых «консольных поколений» и формируют единую развивающуюся экосистему. Хотите, чтобы **Halo 6** выглядела в пять раз красивее и работала с Oculus Rift? Покупайте Scorpio. Но никто не запрещает запустить игру и на старенькой One – архитектура ведь не изменится, и это главное. Если такую схему реализовал Стив Джобс, то чем Фил Спенсер хуже?

Геймплей Sea of Thieves

До начала E3 о **Sea of Thieves** было известно мало. Те крупицы информации, что просачивались в Сеть, не позволяли сложить цельную картину. И вот на конференции **Rare** представила первый геймплейный ролик.

Sea of Thieves – многопользовательская приключенческая игра про пиратов и их привольную жизнь. Командное взаимодействие – ключевой элемент игры. Члены экипажа (игроки) должны работать слаженно, чтобы, к примеру, поднять якорь и паруса и отправиться в плавание к ближайшему острову в поисках сокровищ.

Каждому игроку отведена своя роль: один управляет кораблем, другой стоит за орудием, а третий латает

пробоины. Если слаженно работать не получается, увеличивается шанс стать кормом для рыб.

Игромания: Судя по трейлеру, авторы стремятся выдержать баланс между PvE и PvP. Хотя на презентации показывали только морскую битву между игроками, в Sea of Thieves будут и совместные походы по подземельям в поисках сокровищ и приключений, что интригует ничуть не меньше кооперативных путешествий под парусом. Это уже встречалось в проектах вроде **Guns of Icarus**, но тут должно быть сделано на принципиально ином уровне.

Анонс Dead Rising 4

В четвертой части зомби-экшена **Dead Rising** мы вновь увидим сующего повсюду свой нос журналиста Фрэнка Уэста. История развернется через шестнадцать лет после событий первой части. Фрэнк столкнется с новыми видами зомби (Fresh и Evo) и облачится в экзоскелет, дарующий невиданную силу. В игре будет кооператив на четверых.

Игромания: Что тут сказать? Dead Rising 4 похожа на Dead Rising. Авторы, кажется, окончательно отбросили мысль сделать ее хоть сколько-нибудь серьезной, и это прекрасно.

Любопытные кадры из We Happy Few

Compulsion Games привезла на E3 продолжительный геймплейный ролик приключенческого экшена **We Happy Few**. События разворачиваются в альтернативной Англии 1960-х годов. Правительство разработало «пилюли радости», которые все граждане должны принимать, подобно героям романа «О дивный новый мир».

Игромания: Я очень давно слежу за этой игрой. В ней смешали массу разных вещей, она похожа разом на **«Мор. Утопия»**, на **BioShock**, на **Sir, You Are Being Hunted** и бог весть на что еще. Мир вроде как антиутопический, но показательно несерьезный, дикий и потому еще более пугающий. Очень интригует.

Трейлер и дата выхода ReCore

В новом трейлере **ReCore** показали роботов, которые будут помогать главной героине. События ReCore происходят в пустынном мире, где машины почти уничтожили человечество. Но главная героиня, Джули Адамс, судя по всему, сумела «приручить» нескольких. Теперь один из роботов помогает девушке забираться в труднодоступные места, а другие поддерживают в бою.

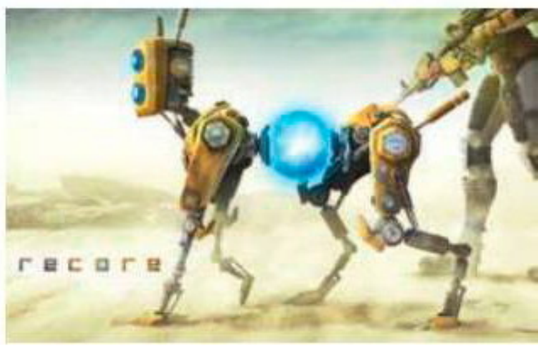
АНОНС FORZA HORIZON 3
было раскусить проще всего – мащина стояла перед конференц-холлом, в котором проходила презентация

Игромания: В трейлере показывают обилие взаимосвязанных механик: каждого из четырех роботов можно использовать по-разному, чтобы воевать с врагами и изучать уровни. Ничего кардинально нового, но успех подобных проектов напрямую зависит от качества дизайна уровней и головоломок. Ну и еще мы надеемся на интересную историю – неспроста же героиня охотится за этими синими сферами.

Анонс Forza Horizon 3

И наконец, Microsoft анонсировала новую часть Forza Horizon, позволяющую игрокам объездить Австралию на множестве автомобилей. В **Forza Horizon 3** игроки смогут освоить обычные спортивные автомобили, внедорожники, багги и суперкары. На последних, нам кажется, будет особенно занятно гонять по пустыне. Разработчики напомнили про кросс-платформенность и продемонстрировали возможности мультиплеера на Windows 10 и Xbox One. Кооперативный режим поддерживает до четырех игроков.

Игромания: Forza Horizon 3 очень кстати выйдет в конце сентября. Когда опадают листья, небо затягивают облака, а на смену солнцу приходят дожди и ветра – то есть когда лето почти ушло, но что-то от него еще осталось в душе. В это время безмерно яркая и задорная гонка станет бальзамом на душу. Ведь в ней можно будет кататься с ветерком по австралийским пляжам, месить грязь на багги в лесах, колесить по пустыням и бить рекорды скорости на автострадах. И продлить лето хоть ненадолго, потешить своего внутреннего романтика. ■



КОНФЕРЕНЦИЯ SONY

НОВЫЙ КОДЗИМА И ВСЁ ОСТАЛЬНОЕ

Если остальные компании делали из своих E3-конференций именно конференции, то Sony устроила шоу.

ГОВОРЯТ, ЧТО
ролик нового Паука целиком состоит из геймплейных кадров. Неплохо!

Праздник от Sony стартовал с оркестра, подыгрывающего каждому видео, с длинными геймплейными трейлерами вместо речей про священную миссию компании и вообще с анонсами, что говорят сами за себя. Однако ко всему этому все же есть что добавить.

Десять минут нового God of War

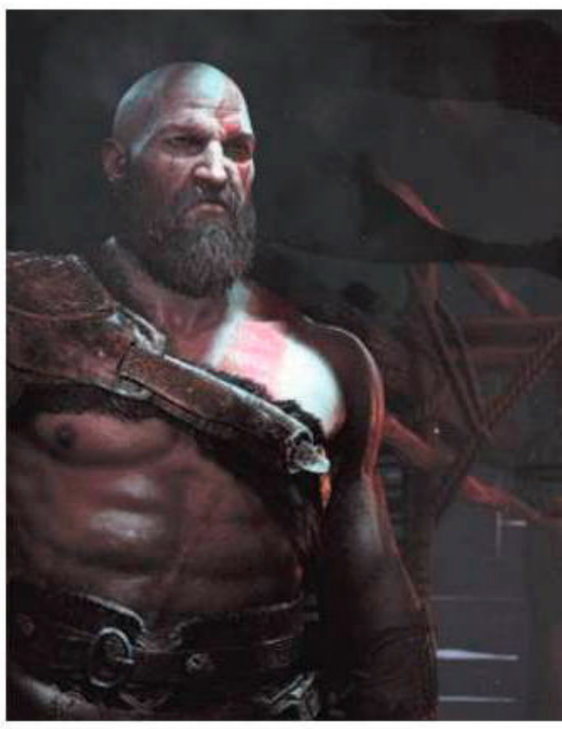
Презентация Sony началась с десятиминутного видео из нового **God of War** – без цифр и подзаголовков, что, вероятно, временно. Разработкой занимаются авторы предыдущих частей – **Sony Santa Monica**. В дебютном ролике показали кадры игрового процесса: постаревший Кратос вместе с сыном охотится на оленя. Потом герои сталкиваются с врагами, что позволяет разработчикам продемонстрировать обновленную боевую систему.

Игромания: Кратос поубивал всех греческих богов и теперь, видимо, решил остепениться и поселиться рядом со скандинавскими. Интересно, зачем?

Забавно, что новый God of War больше похож на **The Last of Us** и последние **Tomb Raider**, чем на God of War. Размеренный темп располагает скорее к неторопливым прогулкам и разглядыванию окрестностей, чем к яростному полуторакнопочному месиву, свойственному играм про Кратоса в Греции. А сам Кратос похож не на прежний сгусток ярости, а на умудренного старика с тяжелым грузом на душе. То, что разработчики вот так запросто выбросили прежнюю (весьма истершуюся) концепцию, чтобы найти что-то новое, очень интригует.

В трейлере много занятных мелочей, в которых хочется разобраться. В бою с великаном главный герой активирует «спартанскую ярость» – то есть, невзирая на переезд к викингам, Кратос верен корням. Более того, оказывается, никто в этих землях, кроме его сына, не понимает язык, на котором герой говорит.

И, кстати, что значат эти отметки на экране: «+50 к умению стрелять»? Похоже, мы «прокачиваем» сына Кратоса. Зачем? В Sony уже подтвердили, что проходить новую God of War мы будем только за Кратоса, так что возможность, что мы готовим парня к пересменке,



ТОПОР В РУКАХ
у Кратоса новый, а вот фирменная спартанская ярость никуда не делась

отметается... или нет? В любом случае сейчас сын – своего рода партнер по кооперативу, и ему можно отдавать указания отдельной кнопкой.

Игра про Человека-паука от авторов Sunset Overdrive и Ratchet & Clank

Студия **Insomniac Games** делает новый проект про «дружелюбного соседа», пока называющийся просто **Spider-Man**. Игра разрабатывается для PS4 и не связана с готовящимся перезапуском киносерии. «Наш Питер Паркер будет более опытным и сможет мастерски расправляться с преступниками Нью-Йорка. Попутно он изо всех сил старается найти золотую середину между своей личной жизнью и карьерой», – отметили разработчики.

Игромания: И снова здравствуй, Питер. В то, что новая игра не связана с фильмом, верится с трудом (во всяком случае, те самые линзы на месте). Скорее всего, она не будет переплетаться сюжетно, однако вселенная будет та же, и всякие отсылки натыкают на каждом углу. Но это пока вилами по воде писано.

Что мы увидели в трейлере? Во-первых, город открыл для Паучка свои двери, действие происходит не только на улицах Нью-Йорка, но и внутри помещений: мы видим, как Человек-паук бежит по кафе и выбирается через окно. Будем надеяться, что это действительно рабочая локация, а не просто быстрый переход с одной улицы на другую, как в Assassin's Creed. Если догадки правдивы, логично предположить, что посещать их можно будет не только в красно-синем костюме, но и в будничной одежке Питера Паркера. К тому же разработчики уже подчеркнули, что Паркер будет метаться между личной жизнью и геройством.

Во-вторых, не показали ни одного каноничного злодея, Паук тратил свою паутину на рядовых мафиози в масках. А ведь каждая игра про Человека-паука предлагала сразиться как минимум с двумя-тремя известными злодеями. Традиция вряд ли нарушится, поэтому оставим это до следующих трейлеров.

Ах да, новый прикид... У Человека-паука новый дизайн костюма. Хотя неужели еще остались люди, которым не плевать? Все равно ведь будет пакет с набором классических трико.

ЕСТЬ ОЩУЩЕНИЕ,
что демку Resident Evil будут постепенно достраивать – некоторые предметы в ней сейчас бесполезны, но в соцсетях есть уже намеки на продолжение банкета

Resident Evil 7 – теперь страшная и с поддержкой VR

Так уж получилось, что мы отвыкли воспринимать Resident Evil как классический ужастик. Поэтому **Resident Evil 7** по первым кадрам можно на секунду принять за **Silent Hill** или, скажем, **P.T.**, но игра действительно будет хоррором с видом от первого лица, а еще обзаведется опциональной поддержкой виртуальной реальности.

Resident Evil 7 появится на прилавках 24 января 2017 года, однако бесплатную демоверсию в PlayStation Store уже выпустили. При этом оговаривается, что моменты из демки в полную игру не войдут.

Игромания: Кто бы мог подумать, что новый Resident Evil будет таким? Да никто. Именно поэтому зрители ахнули, когда главный герой играбельного тизера наткнулся на манекенов. Вдруг Silent Hills? Но нет. Если вы уже успели поиграть в тизер (появился ночью, сразу после конференции), то согласитесь: он не похож ни на Silent Hill, ни на Resident Evil. Что из этого получится, абсолютно не ясно, но пока что похоже на какой-нибудь инди-хоррор из Steam Greenlight. Переход в режим от первого лица понятный и логичный (для VR все же игра), но наследие культовой серии не чувствуется совсем.

У SONY НА ЭТОТ РАЗ
было много игр под VR и нужна вечность, чтобы опробовать их все

Sony продолжает показывать игры для PlayStation VR

Sony назвала дату начала продаж шлема PS VR – 13 октября, стоить он будет 399 долларов. Представители Sony подчеркнули, что насладиться виртуальностью сможет любой из сорока миллионов владельцев PS4 – именно столько консолей продано на сегодняшний день.

В разработке находится около пятидесяти игр для PS VR. Одна из них – шутер **Farpoint** от студии **Impulse Gear**. В декабре выйдет **Star Wars Battlefront: X-Wing VR Mission**, где, по-видимому, предстоит повоевать на звездном истребителе T-65.

В октябре появится **Batman: Arkham VR**. А **Here They Lie** – еще один хоррор, который, в отличие от Resident Evil 7, выйдет только на PS4. Игроку предстоит исследовать город, населенный странными и злобными существами. Впечатление должен усилить вид от первого лица, который можно дополнить шлемом виртуальной реальности PS VR. Игра выйдет осенью, но точной даты разработчики пока не называют.

Для PS VR делают и что-то по мотивам **Final Fantasy XV** – судя по видео, это тир, где вы играете за одного из героев, Промпто Аргентума. Причем не ясно, будет ли это режим внутри самой игры или отдельный продукт.

Игромания: Учитывая самую низкую цену входа (триста пятьдесят баксов за консоль и четыреста за шлем – как минимум в два раза меньше, чем за хороший игровой ПК и Oculus Rift), у PlayStation VR есть серьезная заявка на лидерство в гонке. Теперь уже ясно, что значительно меньшая мощность железа вряд ли кого-то остановит: в большинстве популярных игрушек для той же Vive графика простенькая, и на поверку это мало мешает погружению. Главное – грамотный дизайн, с которым ничто друг с другом не диссонирует и не вызывает мысль: «Но ведь это же не мои руки!»

Единственное, в чем PlayStation VR действительно отстает, – у этой платформы не будет открытости, свойственной виртуальной реальности на ПК. Иными словами, меньше экспериментальных демок и всяких творческих хаков – исключительно игры, одобренные Sony. Но тут опять же всякое может случиться.

Норман Ридус в новой игре Хидэо Кодзимы

Кодзима вышел на сцену под музыку из последнего «Безумного Макса» и с помпой анонсировал новую игру **Kojima Productions** – **Death Stranding**. В работе над проектом задействован Норман Ридус («Ходячие мертвецы»), который должен был исполнить главную роль в Silent Hills. А вот Гильермо дель Торо не участвует.

Death Stranding создается для PS4. Это будет экшен – но, как говорит Кодзима, в особом, непривычном проявлении. Дебютный трейлер оставляет еще больше вопросов: персонаж Ридуса приходит в себя на пляже, у него в руках младенец, который обращается... нефтью? Вокруг – выбросившиеся на берег киты, а в небе видны пять человеческих фигур.

Игромания: Что и говорить – A Hideo Kojima Game. Тизер буквально утопил нас в мертвых китах и тревожных, но завораживающих образах. Видео можно долго изучать по кадрам – что мы и делаем сейчас, – но пока это лишь красивые намеки. Как мы и пророчили в начале года, студия Кодзимы делает фантастический экшен, а вот каким он будет, только ему одному известно. Ясно одно: японец не растратил режиссерские способности и готовится всех удивить. Опять.

Новый трейлер Detroit: Become Human

Студия **Quantic Dream** (**Heavy Rain** и **Beyond: Two Souls**) представила новый трейлер **Detroit: Become Human** – триллера в стиле неонуар, повествующего о нелегкой судьбе андроидов в Детройте будущего. Как и в предыдущих играх студии, от решений игрока зависит развитие истории, но в этот раз авторы напирают на вариативность. Одно и то же событие может иметь разные последствия – от мирного разрешения до гибели одного из героев.

Игромания: Очень напоминает Heavy Rain, и это не обязательно плохо. Дэвиду Кейджу всегда удавались мрачные детективные триллеры, и даже если француз не спешит экспериментировать – пусть так. Он занят тем, что делает лучше всего.

Ну и да, по Сети уже ходит шутка о том, что, дескать, превратив главных героев в андроидов, Кейдж нашел лазейку, позволяющую клепать безжизненные характеры. Забавно, но насколько справедливо – каждый сам для себя решит. По крайней мере, в этот раз мы не слышим пламенных речей про настоящие эмоции на каждом шагу, а вместе с Кейджем над сценарием работают и другие люди. Это вселяет надежду, что в этот раз амбициозного игрового режиссера будет кому направить в нужное русло.

The Last Guardian выйдет 25 октября

Sony показала трейлер **The Last Guardian** и наконец-то назвала дату выхода игры, находящейся в разработке аж с 2007 года, – 25 октября. Разумеется, речь идет только о PS4. Ролик посвятили взаимоотношениям мальчика и грифоноподобного Трико. Последний будет далеко не единственным подобным созданием в игре: в трейлере появляется взрослая особь, которая, судя по всему, похищает мальчика.

Игромания: Если честно, несмотря на факты, до сих пор трудно поверить, что эта игра все-таки выйдет. Теперь осталось посмотреть, как повлияют на The Last Guardian срок и передряги в процессе разработки, – все это обычно сказывается на долгостроях. Как бы то ни было, это проект Фумито Уэды, безумно похожий на его прошлые работы по стилю, идее и атмосфере. И уже ради этого его стоит ждать.

Days Gone подозрительно похожа на The Last of Us

Bend Studio (серия **Syphon Filter**, **Uncharted** для PlayStation Vita) делает новую игру в постапокалиптическом сеттинге – **Days Gone**. В дебютном геймплейном ролике неназванный протагонист отправляется за припасами на заброшенную лесопилку. И там его поджидают сотни ходячих, вернее, шустро бегающих мертвецов вроде тех, что были в фильме «Мировая война Z».

Игромания: Не знаю, как у вас, но моей первой мыслью при взгляде на Days Gone было: «Ох ты ж ежики, The Last of Us про байкера?!» Согласитесь, игра выглядит почти точь-в-точь: локации, свет, дизайн персонажей. У главного героя та же походка, что и у Джоэла, а как он неловко подпрыгивает и карабкается на эти деревянные балки... В общем, кажется, кто-то поделился с друзьями ресурсами.

Но геймплей показал, что играться Days Gone будет иначе. Во-первых, разработчики постоянно делают акцент на то, что это игра в открытом мире. Во-вторых, вместо точного и расчетливого отстрела грибных зомби мы будем сносить толпу гниющего мяса во всю обойму (кстати, мне одному показалось, что зомби похожи на Голлума?).

Однако это не очень укладывается в постапокалиптический сеттинг, где патронов вроде как должно быть не в избытке. А еще у нас есть байк – значит ли это, что можно будет свободно передвигаться и месить колесами грязь и головы оживших трупов? Или это остается на откуп Dead Rising? ■

THE LAST GUARDIAN, кажется, сильно торопят – надеемся, что ситуация не будет такой, как с MGS V: The Phantom Pain

КОНФЕРЕНЦИЯ UBISOFT

КИНО, VR, КАРТМАН-СУПЕРГЕРОЙ

Конференция с песнями и плясками – а еще с кино и сценаристами South Park

ВСЕ ХОРОШО,
но где же наш Prince of Persia?

Еще немного о фильме по Assassin's Creed

В фильме по серии **Assassin's Creed** главный герой отправится в прошлое и встретится со своим предком. Стефани Симард, вице-президент по глобальному маркетингу Ubisoft Motion Pictures, сказала, что не нужно проходить все части Assassin's Creed, чтобы понять сюжет кино. «У фильма собственная история. Вы сможете насладиться им, и не имея знаний о вселенной Assassin's Creed. Но мы не хотим разочаровывать фанатов, поэтому постоянно с ними контактируем. Игровое сообщество – часть нашего ДНК».

Сюжет картины расскажет историю заключенного Каллума Линча, который окунется в воспоминания своего предка-ассасина. Большая часть экранного времени будет посвящена событиям, происходящим в наши дни.

У **Ubisoft** получилась на удивление уютная конференция – только вот ни Beyond Good & Evil 2, ни нового «Принца Персии» так и не пообещали. Какие проекты анонсировали, вы наверняка и так уже узнали, но что у Ubisoft будет дальше?

Игромания: Новая история для фильма по Assassin's Creed – это ожидаемо и понятно. Игра игрой, а фильм должен жить своей жизнью. Будем честны, серия про убийц-акробатов полюбилась всем в первую очередь благодаря геймплею и сеттингу, а сюжет там был поверхностным.

FOR HONOR
Чем-то напоминает шоу Deadliest Warrior, в котором ведущие намеренно сталкивают бойцов из разных эпох и культур

В кино геймплея нет (где-то здесь затерялась шутка про **Heavy Rain**). Фанатская любовь окупит фильм с лихвой, но если создатели желают прибрать к рукам пару звезд и выпустить целую серию успешных лент про ассасинов (а одним они вряд ли ограничатся), то абсолютно новая история – то, что нужно.

Хотите, чтобы Фассбендер играл как бог (а он может!), – напишите ему достойного персонажа. Каким бы талантливым он ни был, пустого героя не вытянешь. Джейк Джилленхол тоже потрясающий актер, однако принца Персии втянуть на Олимп не удалось. И Майкл Фассбендер, и Марион Котийяр работали с Джастином Курзелем в недавнем «Макбете», и получилось прекрасно, а значит, этих троих соединила некая «химия». Итого: отличный режиссер есть, великолепные актеры есть, сценаристы... надеемся и верим, что не подведут.

VR-игра по «Звездному пути»

Star Trek: Bridge Crew – кооперативная VR-игра, события которой происходят во вселенной «Звездного пути». Игроки станут офицерами космического корабля и будут исполнять поручения капитана. В дебютном трейлере разработчики показали игровой процесс. Одними из первых в Star Trek: Bridge Crew сыграли актеры, снявшиеся в сериалах и фильмах по мотивам «Звездного пути»: Левар Бартон (Джорди Ла Форж, сериал «Звездный путь: Следующее поколение»), Джери Райан (Семь-из-девяти, сериал «Звездный путь: Вояджер») и Карл Урбан (Леонард Маккой, «Стартрек: Бесконечность»). Все они заявили, что в восторге от игры.

Игромания: В «Стартреке» кораблями управляет огромная команда, где каждый играет свою роль, а каждый бой превращается в сложную тактическую игру. Капитан раздает указания: рулевой совершает маневры, инженер обеспечивает варп и переводит энергию со щитов на оружие и обратно, старший помощник анализирует обстановку и дает советы и так далее. Каждый человек на мостике важен.

В Star Trek: Bridge Crew для очков виртуальной реальности игроки будут работать сообща, принимая на себя роли членов экипажа. И это, кажется, одна из лучших идей для реализации потенциала VR. Главное – назначить адекватного капитана и не пересориться во время боя с клингонами. Engage!

Сюжетная кампания в For Honor

Впервые показали кадры из сюжетной кампании **For Honor**. В прошлом году речь шла только о трехсто-

ИГРА ПРО ОРЛОВ
особенно забавно выглядит со стороны – группа блаженных в такт качает головой

FRACTURED, BUT WHOLE
за современные тенденции в индустрии и дает возможность поиграть за девчонку

мной игр. Красивая, интересная и предельно мужская – все в ней настолько хорошо, что временами пробирает до мурашек.

А уж трейлеры просто бесподобные. Как и глава разработки со своей чудной тросточкой.

Симулятор орла в виртуальной реальности – соревновательный

Ubisoft уже демонстрировала **Eagle Flight** год назад, однако новый трейлер позволяет оценить совсем другую сторону игры. Если в прошлый раз нам показали просто полет орла с видом от первого лица, то сейчас Eagle Flight превратилась в один большой режим Capture the Flag. «Флагом» выступает тушка кролика, которую нужно принести в гнездо, чтобы заработать очко. Задача игроков – командными усилиями чинить препятствия противникам и сбивать их, а также доставить заветного кролика на базу, пользуясь попутным ветром и другими особенностями уровня.

Игромания: Игра одновременно и необычная, и совершенно беззубая. Кажется, смотреть на нее со стороны куда интереснее, чем играть. А шесть человек в очках виртуальной реальности, возомнившие себя орлами, – это очень странное зрелище. *Очень*. Впрочем, я могу ошибаться. Для популяризации VR нужны именно такие игры – простые, с легко объясняемой новичку сутью. Ты орел, тебе надо принести кролика в гнездо раньше остальных. Лети!

South Park: The Fractured But Whole – как The Stick of Truth, только про супергероев

Создатели мультсериала South Park Мэтт Стоун и Трей Паркер представили новый трейлер **South Park: The Fractured But Whole**. Картману и его друзьям надоело играть в фэнтези, и они переключились на супергероев. В центре истории – собственная кинематографическая вселенная супергероев South Park. Что-то, как всегда, пойдет не так, и персонажи разделятся на два лагеря.

Играть предстоит за «новичка», который после событий предыдущей части вновь лишился уважения окружающих. В начале игры нужно выбрать класс пер-

роннем PvP-мультиплеере. В For Honor мы играем за рыцаря, самурая или викинга. У каждого класса свой стиль боя. По словам авторов, боевая система позволит ощутить силу каждого удара и почувствовать вес оружия. Со стороны она напоминает боевую систему в играх вроде **War of the Roses**: вы контролируете направление замаха, и противник должен ответить блоком с правильной стороны. Сражаясь, вы будете получать очки подвигов, идущие на улучшение способностей. Самурай, к примеру, может научиться вызывать град стрел, чтобы избавляться разом от нескольких противников.

Игромания: For Honor выглядит невероятно, и после этой E3 она дерзко ворвалась в топ самых ожидаемых

WILDLANDS
больше всего напоминает режим ограблений из GTA V

ЛЮБОПЫТНО,
как Ubisoft будет развивать новые миры дальше – The Division и Wildlands все-таки нужно развести между собой

сонажа, а Картман (кто же еще!) придумает для созданного супергероя захватывающую предысторию.

Боевая система изменилась: вы сможете прятаться за предметами, толкать на них противников, проводить комбинированные и специальные удары. Бои по-прежнему будут пошаговыми, но на этот раз персонажи смогут перемещаться по полю сражения.

Игромания: В прошлый раз Мэтт Стоун и Трей Паркер так прониклись гик-культурой и игровой индустрией, что после «Палки истины» выпустили еще и целиком посвященный этой теме сезон, где высмеяли летсплееров, войны консолей и многое другое. Следующий сезон получился уже на порядок слабее. Поэтому любопытно посмотреть, как Стоун и Паркер на этот раз пройдутся по знакомой нам субкультуре.

Just Dance в марте 2017-го, в том числе на Nintendo NX

Ubisoft первой вспомнила о новой консоли **Nintendo**. Танцевальная аркада **Just Dance 2017** появится на платформе Nintendo NX в марте 2017 года – одновременно с выходом самой приставки. Таким образом, Just Dance 2017 стала первой официально подтвержденной игрой для Nintendo NX от стороннего разработчика. На остальных современных платформах игра выйдет еще в нынешнем октябре.

Игромания: Ну, если сама Nintendo на этой E3 ничего не говорит о NX, то хоть кому-то надо. Молодец, Ubisoft.

Подробнее о Ghost Recon: Wildlands

Ubisoft представила кинематографический трейлер **Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands**. В ролике показали, как члены отряда «Призраки» уничтожают картель, перевозящий запрещенные вещества. Кроме того, разработчики показали девятиминутное видео, посвященное игровому процессу, где прошли одну из миссий – проникли на вражескую базу, а затем устроили погоню за целью.

События Tom Clancy's Ghost Recon: Wildlands происходят в открытом мире, который, по словам разработчиков, «реагирует на все действия игроков». Играть в новую часть можно в одиночку или с друзьями – кооперативный режим поддерживает до четырех игроков.

Игромания: Обещают нам какие-то немыслимые масштабы: самый большой открытый мир в играх от Ubisoft, одиннадцать типов ландшафтов, сотни видов настроек, нелинейное прохождение миссий. Если не пустые слова – черт подери, будет очень и очень круто! С другой стороны, «самый большой открытый мир от Ubisoft» может с тем же успехом оказаться не благословением, а проклятьем. Мир-то, может, и большой... но чем в нем заниматься? Узнаем в ближайшее время. Возможно. ■

DEATH STRANDING

ЧТО ХОТЕЛ СКАЗАТЬ КОДЗИМА?

АРТЕМИЙ КОТОВ

Жанр Неизвестен
Издатель Sony
Разработчик Kojima Productions
Платформа PS4
Дата выхода Неизвестна

Для многих конференция **Sony** на прошедшей E3 была самой яркой, и не последнюю роль в этом сыграл дебютный показ нового проекта студии Хидэо Кодзимы. Японец собственной персоной представил первый тизер, дал несколько абстрактных, но интригующих комментариев о механике игры в интервью... и предложил игрокам самостоятельно разобраться, о чем будет **Death Stranding** и что происходит в тизере.

Если вы смотрели видео, то наверняка оценили тревожные, но завораживающие образы. Легко сказать, что происходящее – одна большая претензия, за которой ничего не стоит. Или отшутиться нарочито абсурдными выводами. Но практика показывает, что Кодзима любит шарады и умеет превратить рекламную кампанию в творческий акт. Для него это часть игры. Давайте же сыграем.

ОДИН ИЗ МУЗЫКАНТОВ
Low Roar засветился на снимке с Хидэо Кодзимой

Переменные

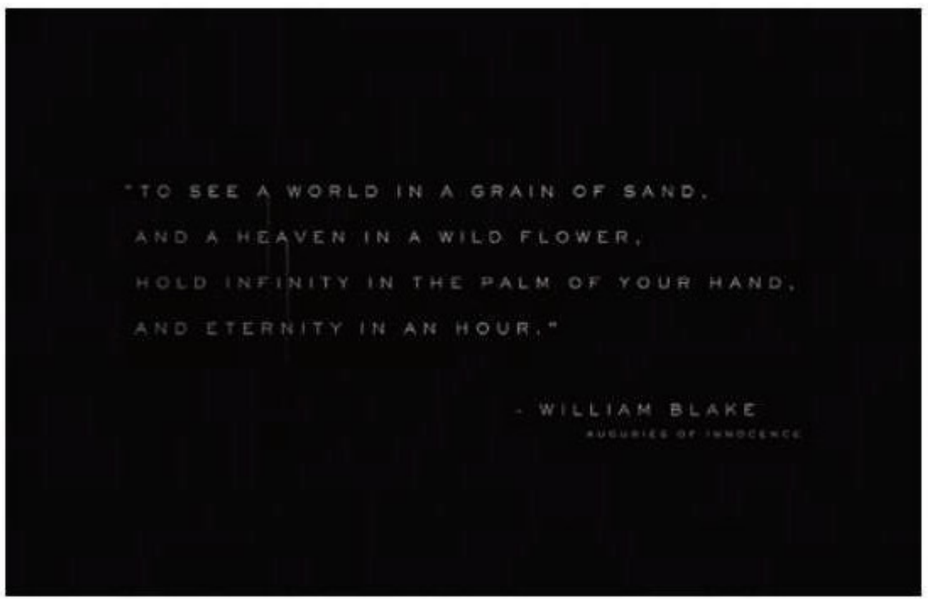
Для удобства сперва «обозначим переменные». Если вы считаете, что ничего не упустили, можете пропускать эту часть статьи. Но не советую. Тизер открывают первые строчки «Прорицаний невинности» Уильяма Блейка:

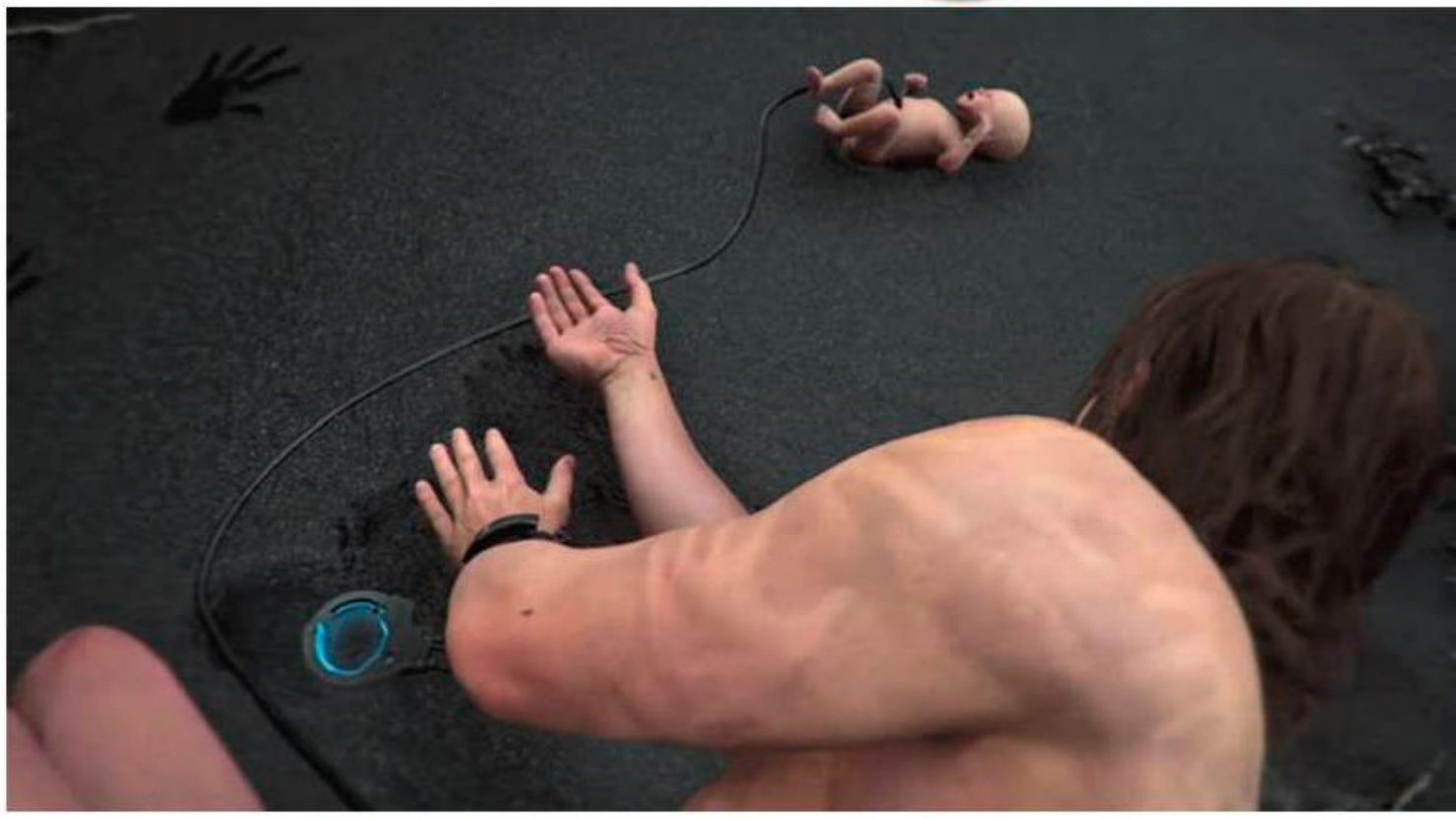
В одном мгновенье видеть вечность,
Огромный мир – в зерне песка,
В единой горсти – бесконечность,
И небо – в чашечке цветка.
(Перевод С. Я. Маршака)

После эпиграфа нам показывают берег из черного песка, усеянный телами морских животных. Обратите внимание – от трупов идут тоненькие черные нити (провода?).

На песке появляются следы человеческих рук, чуть погодя наполняющиеся черной жидкостью. Следы ведут к герою Нормана Ридуса, чье нагое тело тоже усеяно отпечатками ладоней. На его руке – футуристические наручники. От живота тянется черный провод – к младенцу, что лежит неподалеку.

Странности начинаются, когда младенец исчезает у героя Ридуса прямо из рук. Ладони героя покрываются черной жидкостью, а на ноге проступают





следы маленьких ручек, продолжающиеся на песке. Герой идет по ним.

Когда герой встает, мы можем получше его разглядеть. На шее – проволока со странными «медальонами смерти» (dog tag), идентификаторами военнослужащих.

Камера смещается, и мы видим, что провод из живота Ридуса больше не выходит. Теперь там огромный шрам.

И наконец, нам показывают берег. Всюду мертвая рыба и киты. По краям тлеет лава, вдали плавают льдины. В небе высятся пять человеческих фигур.

Мы узнаем, что за композиция играет на фоне: I'll keep coming группы Low Roar. Фигуры исчезают. Проступает логотип. Теперь попробуем понять, что все это значит.

Ключи

В «Прорицания невинности» Уильям Блейк вложил сразу несколько смыслов. Он выражал взаимосвязь всего в мире, порицал несправедливость и алчность, призывал видеть суть вещей, грозил карой и воздаянием. У его нравоучений сильный религиозный посыл (шрам в форме креста?) и апокалипсический настрой (масса мертвых животных?).

Возможно, Кодзима позаимствовал только первые строчки Блейка, оставив за бортом общий контекст стихотворения. Тогда можно выделить лишь мотив *взаимосвязи* вещей. А если включить режим поиска глубинного смысла на полную мощь, песок станет аллюзией на мир – или даже на множество миров под ногами героя.

Место, в котором оказался герой Ридуса, вызывает сразу несколько ассоциаций. Что это – неприглядное будущее? Другая планета? Чистилище? Матрица? Конец «Евангелиона»?

Ответ могут дать жетоны. Поначалу я сомневался, что это именно военные жетоны, но позже Кодзима прояснил этот вопрос в своем твиттере.

В самом тизере сложно разглядеть, но один из постеров Death Stranding позволяет увидеть надписи на двух жетонах из шести. Вместо имен – формулы. На переднем плане – формула гравитационного радиуса, на заднем – уравнение Дирака.

Сейчас я буду грубо упрощать физику. Суть гравитационного радиуса (или радиуса Шварцшильда) в том, что, если сжать до него тело, оно станет черной дырой. Для Земли он, например, меньше сантиметра.

Дирака придется упрощать еще грубее: у каждой частицы есть двойник с противоположным зарядом. В частности, его формула предсказала открытие первой античастицы – позитрона.

Эти формулы можно интерпретировать по-разному. Самое банальное – путешествие в черную дыру. Особенно этот вариант интригует в свете новых работ Стивена Хокинга. Напомню, сейчас он пытается доказать, что у черных дыр есть волосы. То есть информация в них не исчезает.

Путешествие в черную дыру – заманчивое объяснение. Тогда черная жидкость может показаться метафорой черной дыры, а жетоны становятся эдакими «трофеями». Однако сам вид жетонов (похожих на гири) и то, что они «привязаны» к герою, дает почву для обратной трактовки. Герой заперт в черной дыре?

Это популярная среди пользователей интернета трактовка... и зыбкая.

Черный песчаный пляж – явление редкое, но вполне обычное. Такой песок образует в основном лава, остывшая в морских водах. Льдины говорят о том, что берег отнюдь не гавайский.

Остовы китов и «черная жидкость» наводят на мысли о разливах нефти. В 1989 году в заливе Принца Уильяма на Аляске произошел разлив нефти из танкера «Эксон Вальдес». И да, там есть черные пляжи.

Кодзима любит играть словами (*Уильям* Блейк). Но берег из тизера больше всего похож на знаменитый черный пляж близ деревни Вик, что на юге Исландии.

Если воспринимать происходящее буквально, тизер намекает на «экологический» тон игры. При первом просмотре я трактовал это как антиутопию: естественная среда загублена людьми, а их фигуры возвышаются над трупом природы, утонувшем в нефти. Да и сами они будто из нефти. Я не отбросил эту догадку совсем, но есть нюанс.

Выброшенные на берег киты могут символизировать связь с романом Мелвилла «Моби Дик». В **The Phantom Pain** Кодзима показал, насколько любит эту историю: игра была одной большой отсылкой. Чтобы не писать вилами по воде, прибегну к помощи Кэндзи Яно, друга и коллеги Кодзимы. А также его соавтора в работе над сценарием Death Stranding.

Кэндзи Яно однажды пояснил, как именно Кодзима интерпретировал «Моби Дика» в **MGS V**. В романе кит – это не только воплощение условного «зла», но и неотъемлемая часть жизни. Киты давали топли-

ОЧЕВИДНЫЙ ВЫВОД:
мы имеем дело с научной фантастикой

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ:
свежие следы ручек намного меньше отпечатков, покрывающих тело Ридуса изначально

ШРАМ
имеет форму креста. Случайно ли?

ЖЕТОНЫ
больше похожи на гири

во и еду, части их тел шли даже на одежду. Они тесно вошли в жизнь людей, в их быт. То же случилось с теми силами «зла», которым мстили герои MGS V. При этом сами они тоже стали «Моби Диком» для своих врагов, и концепция романа Мелвилла в игре замкнулась в кольцо.

Если учесть это, можно взглянуть на тизер под новым углом. Не исключено, что Death Stranding покажет общество, где произошли глобальные, противоестественные изменения, сделавшие людей полубогами. Вероятно, это будет связано с новым источником энергии или изобретением некоего нового способа «связи». Но на самом деле одно другому не мешает: черные «пуповины» проводов с виду сами похожи на местную нефть.

Как вы заметили, все существа в тизере чем-то связаны. Провода на трупах животных, провод между героем и младенцем, наручники, жетоны на шее. Признаков связи нет лишь у людей в небе.

Напомню, Кодзима в твиттере уже подтвердил, что слово «связь» будет главным для его новой игры.

Проводя аналогию с играми, «палка» – оружие, способ устранения, а «веревка» – способ удержания. И главной механикой Death Stranding будет использование «веревки». Кодзима обещает новый жанр, но пока не ясно, что это будет: творческий подход к кооперативу, «перевоспитание» противников или что-то действительно оригинальное. Нам важно, что в тизере слово «связь» – ключевое. И смысл его дуален: связь через «пуповину» воспринимается как нечто хорошее. Наручники – как нечто плохое.

В тизере связи Ридуса обрываются. Наручники больше не сковывают его руки, «пуповина» сменяется шрамом. Он становится эдаким переходным звеном между трупами животных и парящими фигурами людей. Что отличает его от них? Законы физики на шее?

Последнее, что надо принять во внимание, – название игры. Первым делом Death Stranding хочется перевести как «смертельное выбрасывание на берег», отталкиваясь от понятия «cetacean stranding» (выбрасывание китообразных на берег). Ведь это и происходит в тизере: горы выброшенных китов, да и сам главный герой будто выброшен вместе с ними. Но и тут все не так просто.

Само по себе «выбрасывание» не подразумевает смертельный исход, но Кодзима уже уточнил, что слово «stranding» в названии отталкивается от второго значения – «связь». Тогда речь может идти о «смертельном привязывании» или о «связи со смертью». Но у глагола «to strand» есть значение «обрывать веревку», что уже обретает противоположный смысл. Снова амбивалентность.

Все это позволяет сделать несколько догадок о концовке тизера. Самая простая: младенец – клон главного героя. Как вариант, в воздухе тоже висят «Ридусы». Ее Кодзима уже опроверг в интервью.

Вторая: младенец – метафора «будущего», направившаяся к висящим фигурам. Значит ли это, что глав-

ный герой станет подобен висящим в воздухе людям с оборванными связями? Возможно.

Но возможно и то, что нам показали антагонистов. Вспоминая мотив «неестественности», выделенный выше, чувствуешь к ним неприязнь. А если Кодзима действительно использовал «Прорицания невинности» полностью, то стихи дополняют картину: апокалипсическое настроение, нарушение взаимосвязей, пренебрежение природой.

Концовка стихотворения такова:

God appears, and God is light,
To those poor souls who dwell in night;
But does a human form display
To those who dwell in realms of day.

В тизере день нисколько не успокаивает. Картина выбелена, будто весь мир облачен в саван. В «Моби Дике», к слову, белый цвет кашалота имел те же коннотации: безразличие, холод и смерть. Если применить религиозные мотивы стихотворения к тизеру и допустить, что герой столкнулся с антагонистами, получается цельная картина. Их среда – день, из-за этого они «не видят бога» и считают богами себя самих (потому и парят над островами). Тогда картину дополняет шрам в форме креста. Можно допустить, что герой будет мессией.

В пользу этой гипотезы говорит последняя деталь: Кодзима заявил, что в игре смерть получит новый, особый смысл.

Само происходящее в трейлере также напоминает одновременно смерть и рождение, и все это – под слова песни «Я продолжу приходить». Песня может быть куда более важным ключом к происходящему, чем кажется. В куплетах лирический герой поет «вытри слезы, я продолжу приходить, потерянный, похороненный под землей». У самой песни I'll keep coming есть клип, стилизованный под снафф-видео: главный герой пытается освободить руки, связанные за спиной. В конце его убивают.

Как и все написанное выше, это может оказаться простым совпадением. А может и быть указанием на то, что происходило перед началом тизера. Возможно, отпечатки на теле героя связаны со следами его прошлых жизней, а младенец – наследие?

■■■

Тизер очень хитро устроен: у любой догадки есть свой двойник с противоположным значением. Я бы поставил на антиутопию, где люди «победили смерть» и установили новый, «противоестественный» мировой порядок. Китов и «нефть» я рассматриваю скорее в метафорическом смысле – как указание на «Моби Дика». В романе океан был аллюзией на вселенную, поэтому «выбрасывание на берег» можно трактовать и как переход в новый мир (через черную дыру?), и как тот самый новый мировой порядок.

ТИЗЕР МОЖЕТ
быть как полностью, так и лишь отчасти сюрреалистичным: Кодзима не стеснялся этого и раньше

И антиутопия, и концепция связи не внове в творчестве Кодзимы. В той же **Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots** была описана система нейросвязи солдат с серверами, что позволяло им подавлять неугодные эмоции и синхронизировать действия. Возможно, нас ждет новая интерпретация этой идеи (наследие идей MGS?).

Впрочем, это спекуляции. Мы знаем, что игра будет фантастической, что Норман Ридус сыграет главную роль, а к обычному экшену Кодзима попытается добавить принципиально новую концепцию «связи». Во всяком случае, так он утверждает.

А пока не всплыли новые подробности, можно развлекать себя теориями – серьезными и шуточными. Первым делом тизер вызывает в памяти отношения Кодзимы с Konami: выкинули на берег среди мертвых «китов» – игр серии, освободили от оков, потоптались грязными ногами и отняли новое детище. Кодзима открещивается от такой трактовки, но почти наверняка он в какой-то мере ее подразумевал. ■

КОДЗИМА ССЫЛАЕТСЯ
на рассказ Кобо Абэ «Веревка». Он не переведен, однако у Абэ палки и веревки символичны не только там. В его самом известном романе «Женщина в песках» веревка была важным элементом сюжета. А пьеса «Человек, превратившийся в палку» говорит сама за себя

WATCH DOGS 2

HACK YOU

ЗАХАР БОЧАРОВ

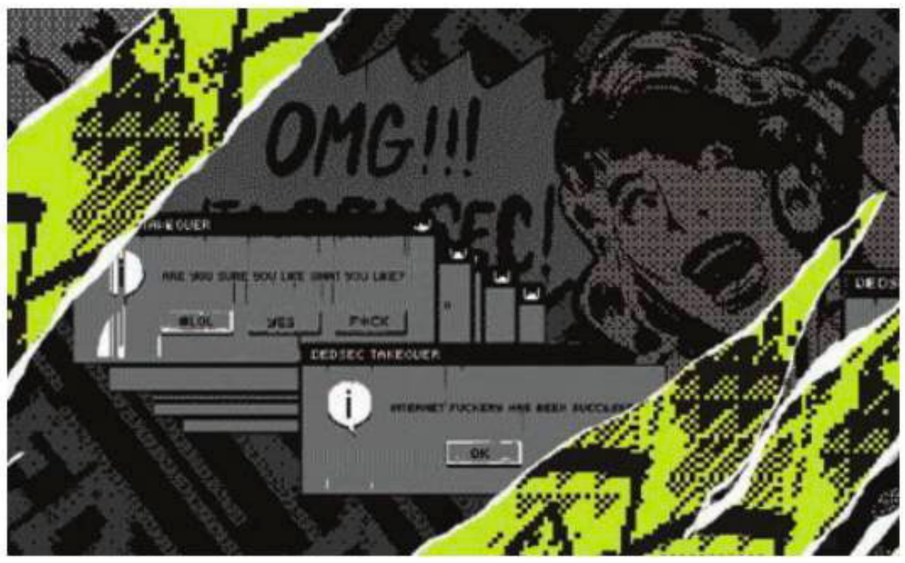
Жанр Приключение
Издатель Ubisoft
Разработчик Ubisoft Montreal
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 15 ноября 2016 года

«Бро, все готово, включи-ка мне трек пободрее». Маркус, главный герой **Watch Dogs 2**, стоящий на крыше небоскреба в Сан-Франциско, пижонским жестом надевает наушники. Наша миссия – проникнуть внутрь и украсть компромат на одного из общественных деятелей, баллотирующихся в ряды местных властей предержащих. Надо спешить – камера слежения показывает, что сторонники претендента уже крушат надежды людей на честные выборы. В прямом смысле: ритмичными ударами молотков по жестким дискам.

Хватит вешать лапшу на уши честным избирателям. Dedsec такого не допустит. Пора вывести обманщиков на чистую воду.

Миссии в Watch Dogs 2 проходятся тремя разными способами: напролом, скрытно или «по-хитрому» (то есть без проникновения на территорию, исключительно благодаря подручным девайсам).

«ФОЛЛОВЕРЫ», присоединяющиеся к Dedsec после успешного выполнения заданий, помогают развивать доступную группировке технику и методы взлома. Иными словами, это очки прокачки



В этот раз Маркус решает остаться невидимкой. Отметив на карте противников с помощью дрона, он в несколько стремительных движений оказывается в офисе. По сравнению с тем, что было в первой игре, двигаться стало проще, преодолеть большинство препятствий на пути можно, просто зажав правый триггер.

Герой ведет себя очень правдоподобно, удивительно бойко перемахивает через столы, поджимая ноги в воздухе, слегка кренится на поворотах и иногда спотыкается, но быстро восстанавливает равновесие.

Маркус не спортсмен, однако он ловкий молодой борец за справедливость, которого система уже однажды нагрела. А значит, систему надо взломать и уничтожить изнутри – красиво, чтобы попутно заполучить несколько сотен тысяч «фолловеров».

Охранники почти беспечны: отвлекаются на сошедшие с ума (не без нашей помощи) телефоны в карманах, слишком долго общаются между собой, бесцельно шляются туда-сюда. Незаметно подключить к системе дрона под таким «присмотром» – что отнять конфету у ребенка. Тревога поднимается, только когда Dedsec получает заветные файлы.

Пора валить. Одно нажатие на экран смартфона, и стоящий посреди зала роскошный спорткар с разгона выезжает в окно, вгоняя присутствующих в шок. Кто-то из охранников успевает заметить Маркуса, но исключительно на свою беду – мы вырубаем его напечатанным на 3D-принтере йо-йо. Или переносным шокером. А что такого? Схемы сборки тыщу лет как в сети выложены.

Вырваться из здания, где вся техника сошла с ума, совсем не сложно. На экранах по пути вспыхивает логотип Dedsec, а на самом большом схематично нарисо-

МАРКУС НЕ ВСЕГДА
полагается на смартфон. Для управления техникой хакеру понадобится ноутбук

ВЫ, ВЕРОЯТНО, ПОДУМАЛИ
про другую игру, но это тоже скриншот из Watch Dogs 2

ванный хакер из организации торжествующе показывает два средних пальца – дескать, так будет с каждым.

Сан-Франциско – американский мегаполис, воплощение молодежной культуры США – одновременно и фон, и действующее лицо в этой истории. Если мрачный, прагматичный Чикаго стал естественной средой для непростой истории Эйдена Пирса, то в цветном и ярком Сан-Франциско найдется место любым авантюрам и духу молодежного максимализма. Все знаковые места отражены, включая мост Золотые Ворота, тюрьму Алькатрас и Силиконовую долину, и всюду можно побывать.

Для ориентирования в пространстве есть режим наподобие «орлиного зрения» из **Assassin's Creed**: нажимаешь на кнопку, и все доступные для взлома девайсы подсвечиваются. Такая фишка была и в первой части, но с многократно возросшим количеством «точек входа» от нее куда больше пользы. В здешнем открытом мире можно по локоть запустить свои руки в ctOS 2.0, «взломав» любого жителя и большую часть компьютеров. Перекодировать можно даже ошейник на собаке – чтобы потом вырубить ее или заставить броситься на охранника.

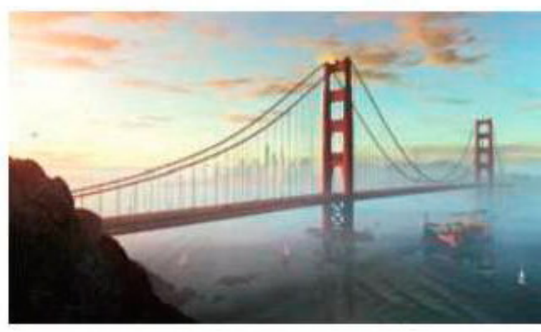
Разработчики вообще напирают на то, что Dedsec «только в интернете такие крутые», а в жизни хотят не хаоса, а справедливости. Поэтому оружие у хакеров в основном нелетальное, самопальное – серьезный отпор не дашь. Волей-неволей придется почаще перебирать единицы и нолики, чтобы получить преимущество.

Проникновение в системы часто приводит к неожиданным последствиям – открывает дополнительные задания, впоследствии складывающиеся в полноценные побочные сюжетные арки. Многие можно пройти в кооперативе: при наличии онлайнового соединения легко встретить другого члена Dedsec прямо на улице и подружиться с ним одним нажатием кнопки. Вместе можно бродить по городу и выполнять заточенные под двоих игроков миссии повышенной сложности. А вот сюжетные задания останутся прерогативой одиночек.

В первой игре, **Watch_Dogs**, два больших просчета – графика, прикрученная после первого показа, и беда с физикой машин, которые управляются как кусок мыла на льду. На сей раз создатели анонсировали проект поближе к релизу и чудес обещать не стали: Watch Dogs 2 просто симпатичная игра с живым и правдоподобным открытым миром. Все отточено, устаканено и к релизу вряд ли изменится.

Транспорт же переработали: машины стали гораздо послушнее и теперь ощущаются как надо. Вернее, они *наконец-то ощущаются*. Физическая модель предельно аркадная, но от вождения уже можно получать удовольствие. Особенно учитывая сразу несколько радиостанций с бодрым хип-хопом.

Похоже, сиквел нацелен на то, чтобы принять эстафету у первой части: все нужные вводные на месте, осталось не загубить их однообразием. Узнаем наверняка, как оно вышло, 15 ноября, когда Dedsec отправится в свой новый К И Б Е Р П О Х О Д. ■



ЗОЛОТЫЕ ВОРОТА
Интересно, какое задание придумают с ними?

BATTLEFIELD 1

КАК СОЧИНИТЬ СВОЮ ПЕРВУЮ МИРОВУЮ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

Жанр Экшен
Издатель EA
Разработчик EA DICE
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 21 октября 2016 года

Анонс Battlefield 1 разделил людей на два неравных лагеря – тех, кому характер Великой войны казался не совместимым с духом серии Battlefield, и всех остальных. Но EA вела себя с блистательной осторожностью, ухитряясь не наступать на хвост ни тем, ни другим. Презентация на E3 развела нас окончательно.

Дни минувшего будущего

Осторожный анонс **Battlefield 1** мало что сообщал об игре. Каждый воображал ее по-своему, но мы подозревали, что путешествие в годы Первой мировой войны не особенно изменит сущность Battlefield. И не зря подозревали.

На E3 щедро показали солидный кусок геймплея и новый трейлер. Последний – в полном соответствии с атмосферой серии: динамичный, резкий, хладнокровный. А вы ожидали окопной грязищи и кишок с кровью под ногами? Извините, тут у нас Battlefield. Теперь Первая мировая обретет модный облик, а не как где-нибудь в **Verdun** или **Valiant Hearts**, где война показана такой, какой обычно бывает война.

«В поле» Battlefield 1 явственно показывает, сколь чужда ей военная мысль начала XX века. Траншеи на показанной карте встречаются пару раз: загонять игрока в капкан из рытого грунта и гнилых бревен не самая разумная идея при такой-то динамике. Бойцы Антанты и Тройственного союза не ползают по-пластунски (если только изредка, когда здорово вляпаются), не прячутся за лошадиными трупами и не носят противогазы, потому что никто не выпустит в них газовый заряд…

Впрочем, химическое оружие все-таки обещают. Разработчики очень упирают на то, что та война – это в первую очередь жуткий хаос. В том плане, что Первая мировая ознаменовала переход между традиционной и современной военной мыслью. Бывало, что из-за штурвала самолета стреляли по земле из пистолета, кавалерия набегом спотыкалась о танки, а пехота с карабинами ровным строем шла под огнем новой артиллерии.

Все это в DICE помнят (пусть даже в демке с E3 ничего подобного не показали), и за незнание истории авторов вряд ли стоит упрекать. А вот их странную избирательность все же припомним. Тройственный Союз представляет Германская империя – Австро-Венгрию, разумеется, оставили за кадром, ведь тогда пришлось бы прорабатывать Восточный фронт.

Но почему изо всей Антанты нам доступны только Великобритания и США, ввязавшиеся в войну под занавес? Почему, черт побери, Францию, чьи солдаты гибли целыми полками на подступах к Парижу, оставили на DLC? Мы уж не спрашиваем про Российскую империю или про турок – игнорировать их даже слишком просто. Но Францию-то за что – нацию, принявшую на себя основной удар немецкой военной машины на Западном фронте?

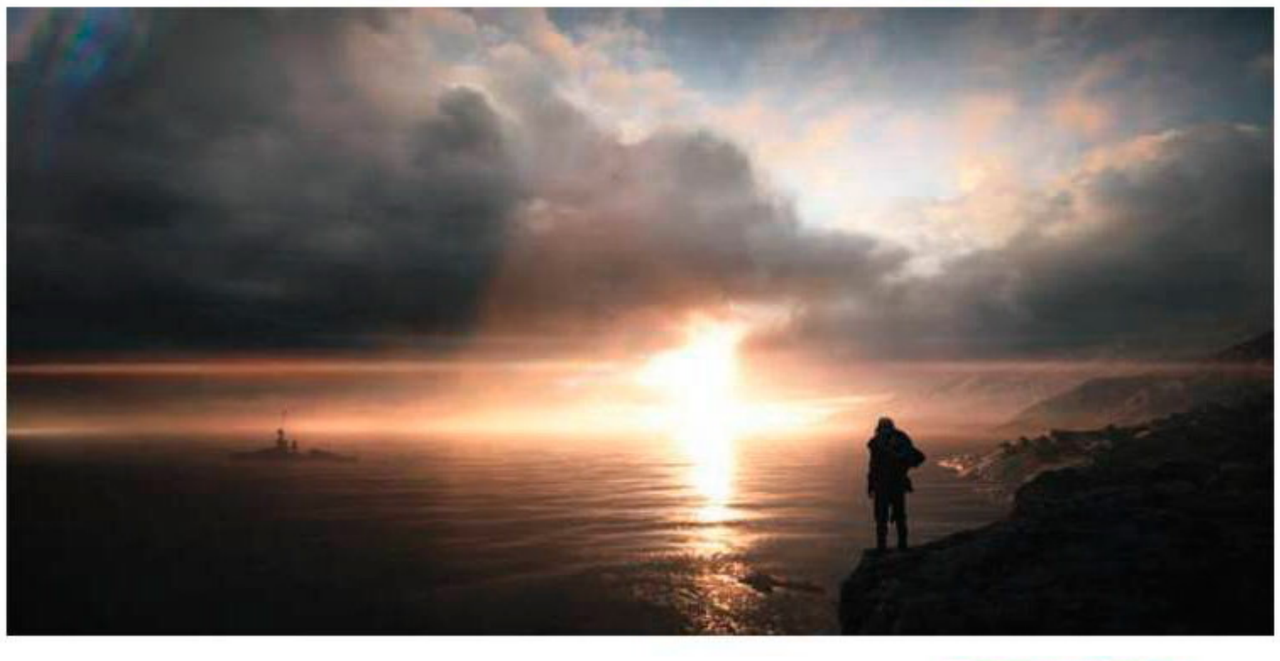
Копье, способное стрелять

Как играется Battlefield 1? Вы хватаете оружие и скачете сломя голову в бой. Вы много маневрируете и почти не стоите на месте. Вы кидаетесь в погоню за недобитым врагом и сами бросаетесь наутек, словив лишнюю пулю. *Не лишняя* пуля жизнь испортит не сильно: несколько попаданий боец переносит относительно благополучно, только в глазах у него стоит красная пелена.

Казалось бы, технику и оружие переезд в начало XX века уж точно должен затронуть. Но разработчики выкрутились и здесь, не желая мучить игрока винтовками с характерным для тех лет затвором. Нет, в игре они есть – например, знаменитая Mauser Gewehr 98, – но подобное оружие перекочевало в разряд снайперского, хотя в ходе Первой мировой магазинные винтовки и служили основным оружием.

В Battlefield 1 аномально много автоматического оружия: понятно, что невозможность выпустить вслед убегающему врагу очередь губительно скажется на скорости игры. Поэтому в основном тут воюют пулеметами Браунинга с магазином-переростком, торчащим посреди экрана, и жуткими гомункулами вроде MR 18 TR. А неавтоматическое оружие стреляет достаточно быстро, чтобы игрока не хватил кондрашка, пока затвор отводится назад и досылается вперед.

Что до техники, которая в начале двадцатого века робко выползла на поля сражений, то ее все-таки модифицировали в угоду исторической достоверности. Самолеты, деревянные бипланы и трипланы слабы и неповоротливы, врезаться в землю (или в мельницу) теперь проще, чем когда бы то ни было. Ранние танкетки вяло постреливают своими пулеметами, изредка разбавляя эту стрекочущую симфонию выстрелами главного калибра. Гибнут они быстро, но в правильных руках их огневая мощь окажется весьма грозной.



Крушение «Гинденбурга»

Главный же поклон от DICE выбранной эпохе – исполинские цепеллины, чинно парящие над руинами. Они действительно огромны, а их мирный вид обманчив: в гондолах дирижаблей установлены крупнокалиберные орудия, из которых удобно стрелять в горемычную пехоту. А гибель воздушного судна – настоящая катастрофа: вся эта громада честно рушится прямо на головы солдатам, не разбирая своих и чужих.

Поле боя после этого меняется кардинально – так в Battlefield 1 воплотилась система Levolution. В годы Первой мировой небоскребов вообще еще было немного, а уж в приграничных регионах Франции и Германии и подавно, поэтому падающие дирижабли пришлись очень ко двору. Только вы не об этом будете думать, когда охваченный пламенем и весельем стратостат свалится на вас, дополнив и без того апокалипсическую картину.

■ ■ ■

Та война, что показывает Battlefield 1, взята скорее из пропагандистских газет, взывавших к патриотизму («Мы вернемся домой до Рождества!»), война с фанфарами и знаменами. Это не настоящая война, которую живописали Ремарк, Барбюс и Хемингуэй: где солдаты воюют с гнилью и клопами, а потом разлетаются на кусочки от артобстрела.

Но упрекать в этом Battlefield 1 было бы не очень честно. Серия бежит в прошлое от утомительного сеттинга кибернетической войны будущего и от не самого удачного опыта с полицейскими буднями. Уже сейчас новая часть играется весело, и, если вы готовы закрыть глаза на исторические дикости, будет вам радость.

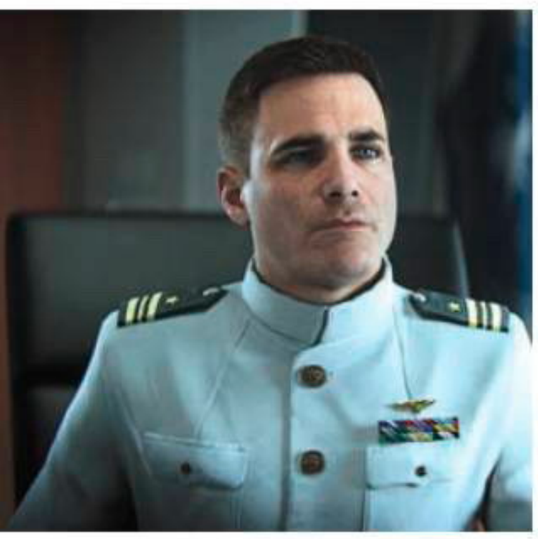
Не готовы? Тогда идите в Verdun: там грязная траншейная война, где «ваншотит» даже чудом выстрелившая палка. ■

СЮЖЕТНОЙ КАМПАНИИ будет тесно: за четыре года войны на Западном фронте позиции передвигались незначительно – то в одну сторону, то в другую

CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE

ЧТО НА ЭТОТ РАЗ?

АНТОН ДАТИЙ



Жанр Экшен
Издатель Activision
Разработчик Infinity Ward
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 4 ноября 2016 года

Фраза «в этом году вы точно не узнаете **Call of Duty**» звучит уже, кажется, в пятый раз, и у **Infinity Ward** (давайте не будем вспоминать **Ghosts**) есть новый план по спасению франшизы от стагнации. У **Sledgehammer** в 2014 году получилось, у **Treyarch** в прошлом – нет. Справится ли с задачей третья студия? Узнаем в ноябре, а пока – несколько фактов о грядущей игре, которые мы узнали на прошедшей E3.

Факт первый: В Infinity Ward возместили потерю талантов

Если кто забыл, после громкого скандала в 2010-м (тогда **Activision** и Infinity Ward не поделили баснословную прибыль от **Modern Warfare 2**) команду покинула почти половина сотрудников, включая двух ее основателей. Они создали студию **Respawn** и занялись **Titanfall**, а Activision впопыхах слепила третью Modern Warfare «из того, что было». Потом в истории Infinity Ward была Ghosts, на которой утечка мозгов тоже сказалась ощутимо, а потом – переход на трехлетний цикл разработки и тишина, которую в этом году нарушил анонс Infinite Warfare.

За это время студия наняла достаточно талантливых авторов. Разработкой Infinite Warfare руководят ветераны из **Naughty Dog** – Тейлор Куросаки, сценарист **Jak 3** и серии **Uncharted**, и ведущий дизайнер Джейкоб Минхов, ответственный, например, за сцену с поездом в **Uncharted 2: Among Thieves**. Эти люди точно знают, как сделать громко и красиво.

Факт второй: Это не сайфай, а классическая военная история

Хотя действие Infinite Warfare происходит в будущем, где правительство Земли ведет войну за ресурсы с бунтующими жителями космических колоний, это классическая, причем, в отличие от второй и третьей Black Ops, снова абсолютно линейная история про «своих» и «чужих» в духе произведений о Второй мировой. Никакой мистики, противостояния органики и искусственного интеллекта, шпионских игр, предательств и двойных агентов – все предельно просто, но, как заявляют разработчики, отнюдь не глупо.

В интервью IGN Джейкоб Минхов рассказал, что студия вдохновлялась классическими военными драмами, а не научной фантастикой: «Мы пересмотрели «Падение «Черного ястреба»». Его главная тема – биться нужно за каждого солдата. Это история о братских узах. А взять, к примеру, «Спасти рядового Райана» – там в центре внимания другой посыл. Миссию нужно выполнить, несмотря ни на что».

Infinite Warfare возьмет понемногу от обеих тем. Ее главный герой, лейтенант Рейс, не салага, в отличие от

НА БОРТУ КРЕЙСЕРА можно выбрать миссию и самолично отправиться к своему истребителю

РОБОТЫ ТОЖЕ БУДУТ, но им не уделят такого внимания, как в сюжете Black Ops 3

протагонистов большинства Call of Duty. Он придерживается моральных принципов героев «Ястреба»: своих не бросаем. Но когда начинается заварушка, его быстро повышают до звания капитана космического крейсера, и вот тут уже появляется ответственность совершенно другого уровня. Задание превыше всего, и на плечи лидера падает тяжелый груз принятия решений – Рейс постепенно поймет, что иногда приходится идти и на вынужденные жертвы.

Факт третий: Бои в космосе – не постановка, а важная часть геймплея

Вылет на орбиту в кабине личного космоистребителя будет проходить четко по сценарию – в сюжетных миссиях, а также в побочных, где мы будем уничтожать вражеские корабли, чтобы выкрасть чертежи улучшений для снаряжения и выведать детали истории. Но уже в космосе управление полностью передается игроку. Судя по словам разработчиков, в Infinite Warfare управление «Шакалом» (личным звездолетом Рейса) стремятся сделать таким же органичным, как пилотирование робота в Titanfall.

Дело в том, что в невесомости нет силы притяжения и корабль может «плыть» в пространстве, не тратя мощности двигателей на поддержание высоты. Поэтому схема управления кораблем напоминает ту же, что и у самого героя. Ускорение – движение вперед, кнопка прыжка – подъем вверх, движение вбок – стрейф. Во время ускорения геймплей будет напоминать обычные летные аркады и боевики вроде **Battlefield**, только с дополнительной функцией автоприцеливания: «Шакал» садится на хвост противнику и следует за ним, выписывая всяческие финты и трюки, только успевай наводиться и стрелять.

В «спокойном» режиме машина может двигаться на все 360 градусов с помощью системы вращающихся турбин и вертикального взлета. Что касается перестрелок в невесомости, то здесь может пригодиться крюк – с его помощью можно цепляться и притягиваться к поверхностям, быстро перемещаясь по полю боя, либо, как Скорпион из **Mortal Kombat**, захватывать пролетающих мимо врагов.

Несмотря на то, что космические бои теперь занимают важную часть игры, мы проведем достаточно времени и на земле, в «обычных» перестрелках. В целом новый подход к построению боев напоминает **Shattered Horizon**, только с динамикой и постановкой Call of Duty, и это как минимум интересно.

РАЗРАБОТЧИКИ ОБЕЩАЮТ, что ни одна космическая стычка не будет похожа на другую

Факт четвертый: Call of Duty окончательно подружилась со звездами Голливуда

Появление в **Advanced Warfare** Кевина Спейси (причем в одной из главных ролей) было событием, мягко говоря, приметным. В Black Ops 3 голос и внешность антагонисту подарил Кристофер Мелони из сериала «Настоящая кровь». Теперь главзлодея сыграет Кит Харингтон, он же ничего не знающий бастард Джон Сноу, ключевой персонаж «Игры престолов». Activision, кто будет в следующей CoD? Мэттью Макконахи? Брайан Крэнстон? Канье Уэст? Хотя ладно, последний больше тянет на злодея из **Deus Ex**.

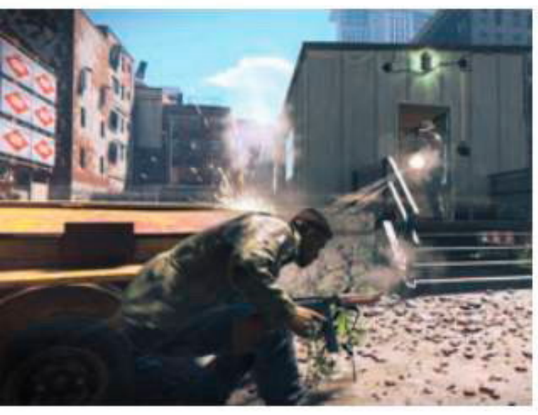
■■■

Call of Duty отчаянно нуждается в одном: ей нужно доказать, что порох в пороховницах еще есть и что успех Advanced Warfare – не счастливая случайность. Пороховницы проверять будем 4 ноября на PS4, Xbox One и PC. ■

MAFIA 3

НАСИЛИЕ, РОК-Н-РОЛЛ И ДРУГИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

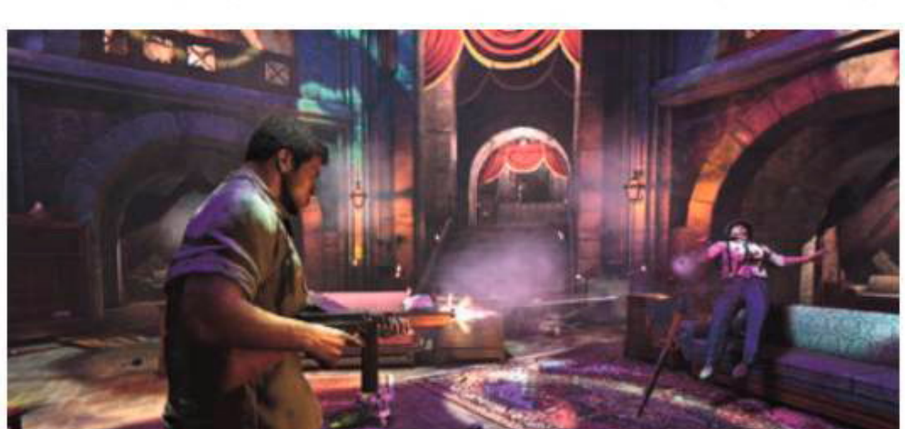
ДЕНИС МАЙОРОВ



Жанр Экшен
Издатель 2K Games
Разработчик Hangar 13, 2K Czech
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 7 октября 2016 года

Mafia уже не та, и с этим придется смириться. Фетровые шляпы, поцелуи смерти и семейные ценности в криминальном мире – все это осталось в прошлом. Но ничего трагического в этом нет. Новые разработчики исследуют новую эпоху и стремятся показать другую мафию, далекую от привычного романтизированного образа итальянских криминальных семей. Законов чести здесь больше нет, зато есть шестидесятые, рок-н-ролл и Нью-Бордо – виртуальный слепок Нового Орлеана, колыбели итальянской мафии в Америке.

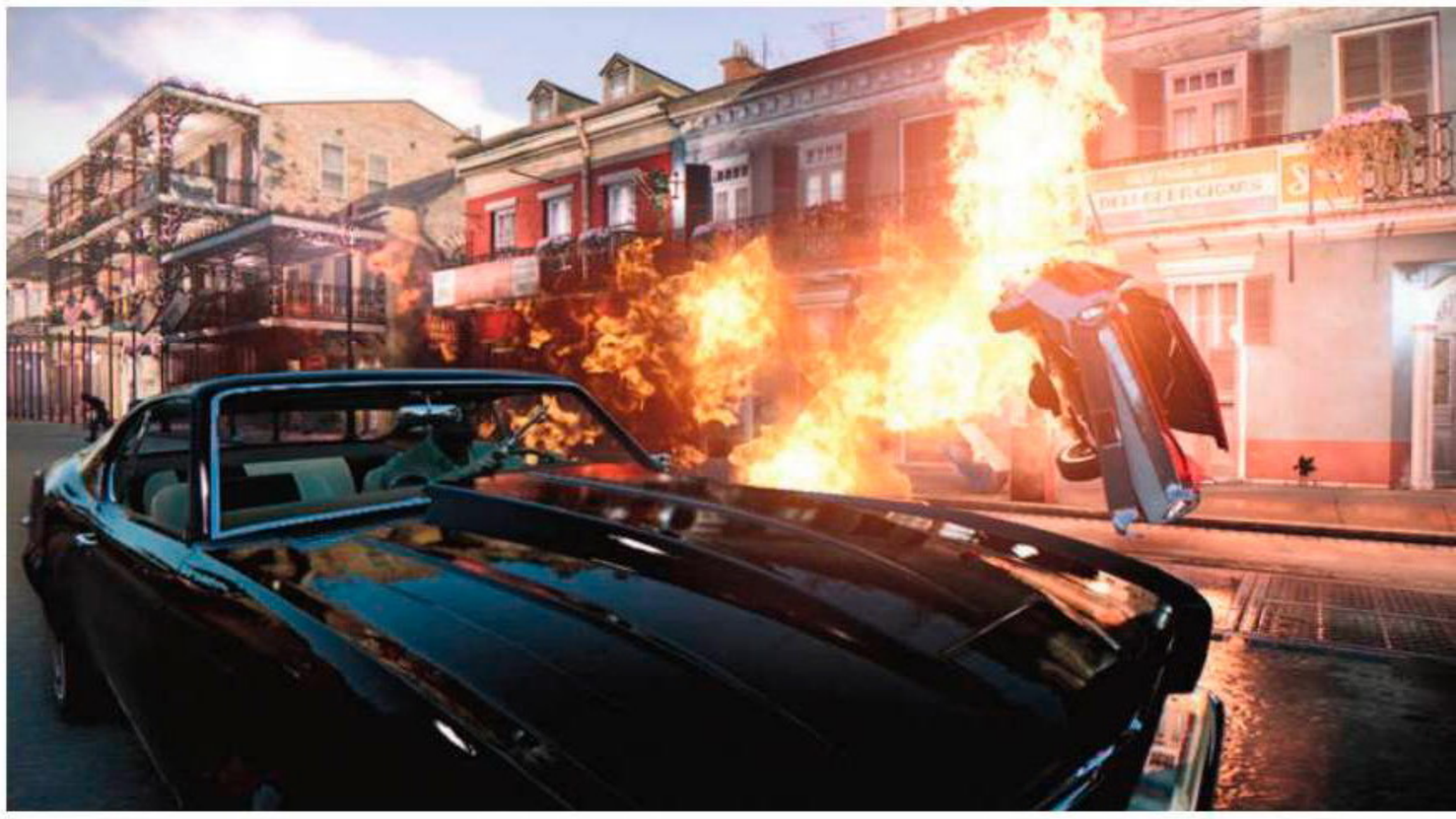
Новый Орлеан никогда не считался безопасным местом, но путь к званию одного из самых опасных городов США начал уже ближе к концу девятнадцатого века. Именно тогда город стал настоящей столицей итальянской мафии. Этому способствовало и не слишком активное присутствие властей, и богатые порты, и окружающие город луизианские болота, способные скрыть любые следы. Именно в Новом Орлеане случилось первое крупное столкновение мафиозных семей (борьба семей Матранги и Провенцано), здесь же мафия впервые убила неугодного полицейского при исполнении.



К середине двадцатого века мафиозная сеть опутала Новый Орлеан столь плотно, что с ходу было не понять, есть ли у правительства США в городе реальная власть. Пошатнулась криминальная структура только к семидесятым годам прошлого века. Карлос Марчелло, бывший тогда крестным отцом организованной преступности города, стал одним из главных подозреваемых по делу об организации убийства Кеннеди. Разумеется, правительство крепко взялось за криминальную сеть Марчелло. Внезапные облавы, грязный компромат, громкие аресты – все как в хорошем гангстерском фильме.

Mafia 3 берет ту же эпоху, то же место и в некотором роде схожую историю: игра тоже о борьбе с итальянской мафией. Но разбираться с итальянцами будет не правительство, а озлобленный ветеран вьетнамской войны Линкольн Клэй. А действовать будет отнюдь не с помощью доносов, но грубой силой.

Да и рушить криминальную сеть он взялся вовсе не из обостренного чувства справедливости – им движет жажда мести. Итальянцы предали и вырезали банду Клэя, его семью. Вендетты не избежать. Правда, желания выстроить на обломках империи собственное криминальное королевство у Клэя, что уж там, не отнять. Городу нужен новый порядок.



Вот построение собственной криминальной структуры пока и вызывает больше всего вопросов. В свежем геймплейном ролике разработчики показали, как Линкольн уничтожает имущество мафиози, грабит подконтрольные мафии магазины, убивает ключевых солдат семьи и вообще занимается типичными для игр с открытым миром второстепенными активностями. Все это нужно, чтобы выманить местного капо и, убив его, прибрать к рукам район. В этом, кажется, вообще заключается суть игры.

С одной стороны, конечно, хорошо, что в городе есть чем заняться. С другой же – возможно, что проходить однотипные сайдквесты придется в обязательном порядке, чтобы открыть сюжетные задания. За такое мы игры вообще-то сильно ругаем.

Подстегнуть интерес к построению криминальный империи могут разве что союзники Клэя. Самый интригующий из них, конечно же, Вито Скалетта, главный герой **Mafia 2**. Его присутствие дает робкую надежду на разъяснение финала второй части, да и вообще узнать, как складывалась его жизнь и как его занесло в Нью-Бордо, будет интересно.

Вторым будет Берк, главарь ирландской банды и крайне вспыльчивый тип, имеющий личные счеты к главе итальянской мафии Нью-Бордо. Третий помощник – Кассандра, заведующая делами гаитянской банды. Про нее пока известно немного, но личные мотивы у нее тоже наверняка есть.

Персоны это мало того, что занятные и неплохо проработанные, так еще и конфликтные. Отвоевывая районы города, Линкольн будет решать, кому из союзников передавать контроль над новой территорией. Перепалки, драки и предательства прилагаются.

Но навязанный открытый мир мы перетерпеть сможем – было бы ради чего. Вспомните свой первый визит в Эмпайр-Бэй. Возвращение Вито домой. Поездку по заснеженному городу под мягкий баритон Фрэнка Синатры. Это стоило и пустого открытого мира, и вялых перестрелок. Суть всей серии – именно в таких обволакивающих эпизодах. Некоторые из них были срежиссированны, другие происходили сами собой. Но они были невозможны без проработанного города и выписанной в мельчайших деталях эпохи.

У новой эпохи «атмосферный» потенциал тоже очень высок. Вьетнамская война для США только началась, общество расколото – одни поддерживают ввод войск во Вьетнам, другие призывают правительство к миру и презирают участников войны. Расовый вопрос встает максимально остро: власти борются за права цветного населения, но южные штаты, в особенности Луизиана, встречают их инициативы в штыки. Расцветает движение хиппи. Рок-музыка становится воистину народной.

Учитывая, как вдохновенно разработчики рассказывают об эпохе и истории Луизианы того времени, едва ли все эти социальные явления минуют сюжет. Ждем жесткой истории, без размена на политкорректность. Трейлеры пока что ожидания подогревают.

А вот вне атмосферных сцен и исследования города игра явно будет изобиловать перестрелками. Даже последняя демонстрация в основном состояла именно из них. Это вполне оправдано с точки зрения сюжета, Клэй – вояка, и уж в чем, в чем, а в применении огнестрельного оружия он разбирается.

Выглядит все ощутимо лучше, чем в Mafia 2, но до уровня **Uncharted** или **Gears of War** не дотягивает: глупые мафиози, неохотно реагирующие на попадания и удары, и вялое выглядывание из-за укрытий совсем не воодушевляют. Это скорее уровень **The Order: 1886** – красиво, местами даже зрелищно, но очень уж примитивно.

Хотелось бы верить, что разработчики просто выбрали не самый удачный эпизод для демонстрации.

Автомобили тоже внушают опасения. Во всех виденных эпизодах езда и погони вызывали в памяти серию **Driver** – сложной физики, судя по всему, в игре не будет. Машины лихо уходят в занос, скользя подобно тюнингованным спорткарам в **NFS: Underground**, переворачиваются после небольшого толчка и зрелищно взрываются. Что ж, это тоже может быть интересно, но фанаты подобные нововведения совершенно точно примут в штыки.

Судя по показанным эпизодам, в Mafia 3 не слишком изобретательные перестрелки и открытый мир, принуждающий игрока проходить побочные квесты. Но выводы делать рано – до сих пор мы видели лишь крошечную часть игры. К тому же увлеченность разработчиков темой, удачно выбранная эпоха и возможность на шумном маслкаре уехать в закат под House of the Rising Sun еще могут вытянуть игру, даже если стрелять и выполнять задания там будет совсем не интересно. ■

МНОГИЕ СКАЖУТ,
что игра уже не та, что прежде, но Max Payne 3, например, смена настроения пошла на пользу

GWENT: THE WITCHER CARD GAME

САМ ШЕВЕЛИСЬ!

АРТЕМИЙ КОТОВ

С НОВЫМ ДИЗАЙНОМ игра стала на порядок нагляднее, ярче и просто красивее

Жанр Карточная игра
Издатель CD Projekt RED
Разработчик CD Projekt RED
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода Неизвестна

«**Ведьмак 3: Дикая Охота**» не только стала одной из лучших игр минувшего года (а для кого и лучшей), но и подарила нам одну из лучших встроенных мини-игр в принципе. Созданный Дамьеном Монье гвинт вышел увлекательной, веселой, самобытной карточной забавой. Многих он затягивал почище самого «Ведьмака». Очевидный итог: после выхода «Дикой Охоты» фанаты завалили **CD Projekt RED** письмами примерно такого содержания: «Выпустите полноценный гвинт!» Выпустят. Всегда бы так.

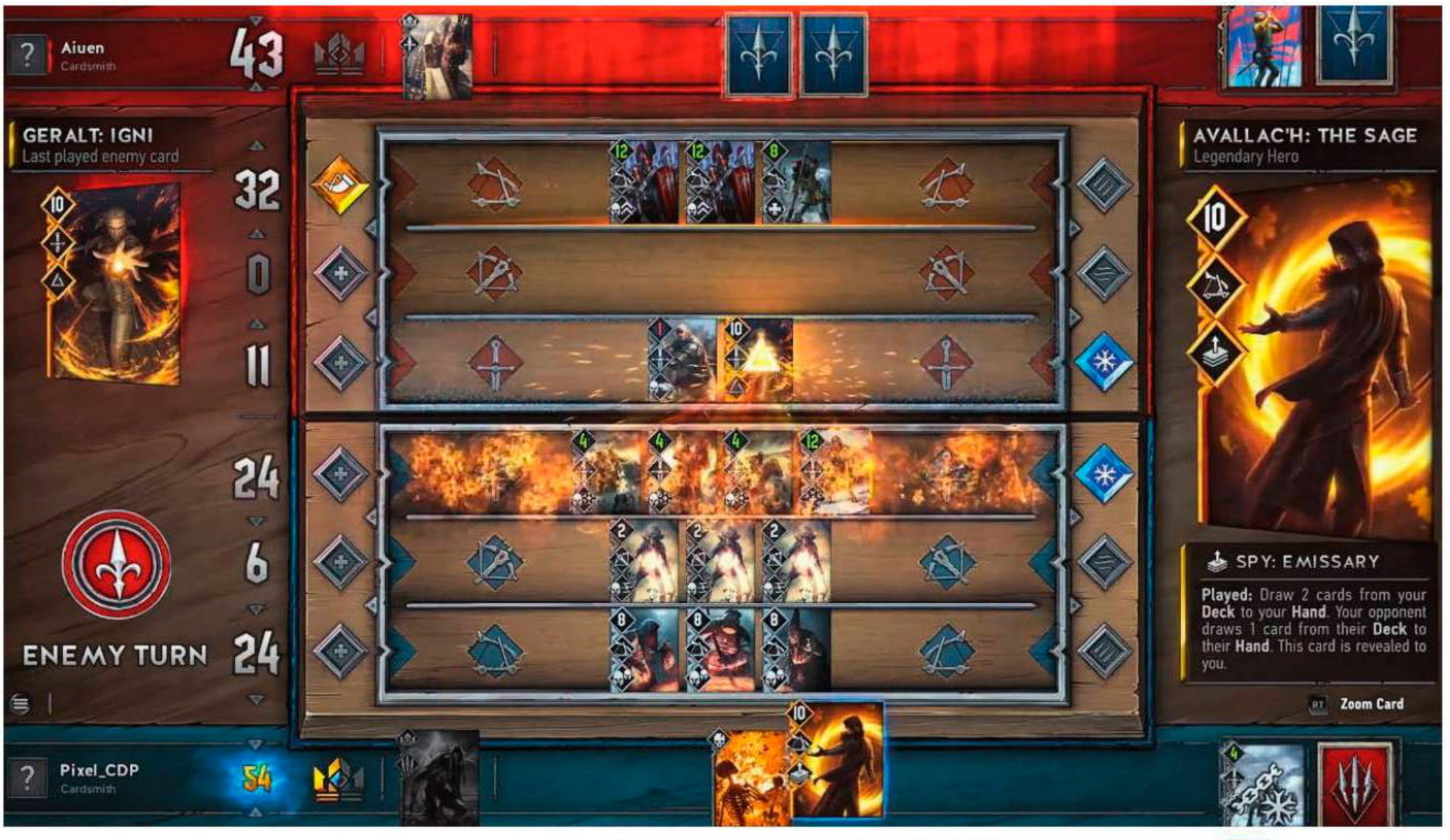
Гребаная пехтура наносит ответный удар

Основные правила остались. Несколько фракций, карты-предводители, тридцать карт в колоде, десять – в руке. Поле брани в три полосы: ближний бой, стрелки, осадные войска. На каждой линии можно активировать дополнительные эффекты – менять погодные условия или, скажем, поставить мотивирующий командный рог. Задача прежняя: собрать войско сильнее, чем у противника. В двух раундах из трех.

Первое, что бросается в глаза, – новый дизайн. Перерисован стол и многие карты. Анимация эффектов радует глаз, особо редкие карты тоже анимированы. Словом, все как у людей.

Но не дизайн мешал гвинту соперничать с полноценными карточными играми. Игра пыталась разнообразить тактики (у нильфов сильные бойцы, но мало комбинаций; у эльфов слабые, но гибкие карты), но она была заточена именно под прокачку, в чем Монье не стесняется признаться.

На ранних стадиях все решали погодные карты: кто лучше разыграл, тот и прав. На поздних этапах бой сводился к раскидыванию шпионов, после чего игрок просто выкладывал «героические» карты одну за другой, сводя на нет погодные эффекты. А польза от карт была



ГЕРОИ
отныне представлены в разных воплощениях. Например, есть отдельная героическая карта Геральта с навыком «Игни»: если на рукопашной линии врага больше пятнадцати совокупных баллов, она сжигает самые мощные карты. И заодно снимает эффект мороза. Кстати, к каждой карте обещают альтернативную версию

неравнозначна: зачем вам гребаная пехтура, если есть Трисс Меригольд? Какая-нибудь **Hearthstone** решает эту проблему стоимостью карт, но в гвинте противовесов не было. Теперь, кажется, есть.

Правила дополнились и обогатились нюансами. У карт стало больше дополнительных эффектов и характеристик, включая пассивные. Жаба вдвое сильнее в ливень, туманники – в тумане, а воины Дикой Охоты обожают мороз. Это в дополнение к прежней возможности «призывать» карты определенного класса прямиком из колоды.

Еще у карт появилась характеристика «лояльности», что тоже даст дополнительный тактический простор. Например, предводительница скоя'таэлей Эитнэ Среброглазая умеет единожды за матч превращать все лояльные карты на поле боя в лучников Дол Блатанна.

Рейджквит

Хорошей идеей в гвинте была «ограниченность ресурсов»: по умолчанию вы могли разыграть лишь десять карт из тридцати, а пополнения были одной из тактических возможностей. Теоретически это ограничение больше не мешает вам собрать мощную армию просто потому, что «так карта легла», ведь число возможных комбинаций заметно возрастет.

В дополнение к характеристикам войск в игре стало больше разнообразных эффектов. Грибы скеллигской колоды теперь просто усиливают всю линию, действуя по принципу «командного рога». Некоторые погодные карты позволяют выбрать нужный вам эффект. А помните жуткую карту «Казнь», способную уничтожить самых сильных существ на поле боя? Теперь в игре есть карта эпидемии – она подкосит самых слабых бойцов. Если учесть, что даже от слабаков теперь есть толк, карта очень полезная.

Другой важной составляющей гвинта всегда был блеф. Приходилось экономить карты, грамотно распределять их и планировать бой на все три раунда. Нередко победа зависела от гамбита: выманить у противника побольше карт, чтобы в других раундах он был истощен. Правда, ближе к концу это превратилось в алгоритм: в первом раунде ставишь шпионов (добавляют очки армии *врага*), подменяешь вражеских шпионов чучелом, ставишь еще больше шпионов – и вот у тебя вся колода в руке, можно и сдать один раунд.

Так вот, шпионов понерфили. Раньше шпик позволял достать из колоды две карты. Теперь система такая: предлагают одну открытую карту и одну скрытую, рубашкой вверх. Какую ни выбери, вторая вернется в колоду.

Наконец, нам обещают не только кросс-платформенный мультиплеер, но и одиночную кампанию. Даже несколько кампаний. В сюжетном режиме мы будем исследовать изометрическую карту и выполнять квесты, а стычки колод заменят стандартную боевку. Монье заверил, что для работы над сюжетом привлекли главного дизайнера квестов «Дикой Охоты». Задания будут нелинейные, с тщательно прописанными и даже озвученными диалогами. Каждая кампания расскажет свою историю о разных героях, растянутую на десять часов.

Это добро еще не показали, но и увиденного на E3 хватило, чтобы принимать Gwent: The Witcher Card Game всерьез. В игре будет намного больше карт, нюансов и тактик, а условно-бесплатная модель сделает ее буквально подарком всем фанатам «Ведьмака» от Буины до Яруги.

Насколько приятным будет подарок, мы сможем сказать в сентябре, когда начнется закрытый бета-тест игры. ■

ТЕПЕРЬ
поменять перед боем позволяют не две, а три карты

GOD OF WAR

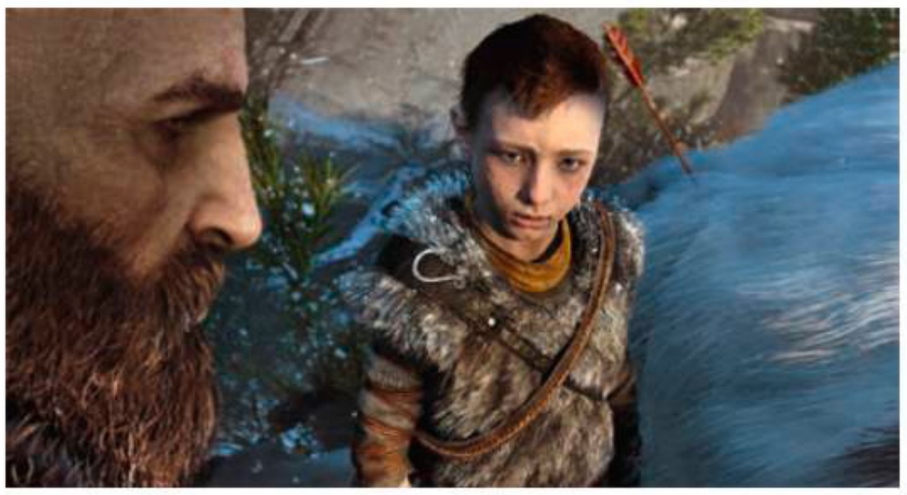
ЧТО МЫ УЗНАЛИ ИЗ ПЕРВОГО ТРЕЙЛЕРА

ЗАХАР БОЧАРОВ

Жанр Приключение
Издатель Sony
Разработчик Sony Santa Monica
Платформа PS4
Дата выхода Неизвестна

Анонсом новой части **God of War** Sony удивила всех – не сказать чтобы разработка продолжения была сюрпризом сама по себе, но ее презентация в самом начале пресс-конференции под эпичную оркестровую музыку была невероятна.

Вдвойне отрадно, что мы получили не просто тизер, а полноценный десятиминутный геймплейный отрезок, отвечающий на кучу вопросов о будущем приключении Кратоса. Давайте разберемся детальнее, что мы можем сказать об одном из главных анонсов E3 уже сейчас.



Север помнит!

НОВОЕ
положение камеры заставляет иначе осмыслить масштабы врагов

Кардинальную смену курса после третьей части God of War предрекали многие – и она действительно случилась. Греческая мифология уходит за кулисы, уступая место северной. Разработчики сознательно не говорят «скандинавской», настаивая на том, что северная мифология значительно шире и богаче (и включает в том числе и славянские нотки!). Помимо пантеона богов, северяне традиционно имели огромное количество мифических существ – и все как один были жестоки, сильны и мясисты, как этого требовала окружающая их суровая среда. Иными словами, сеттинга лучше для God of War было и не найти.

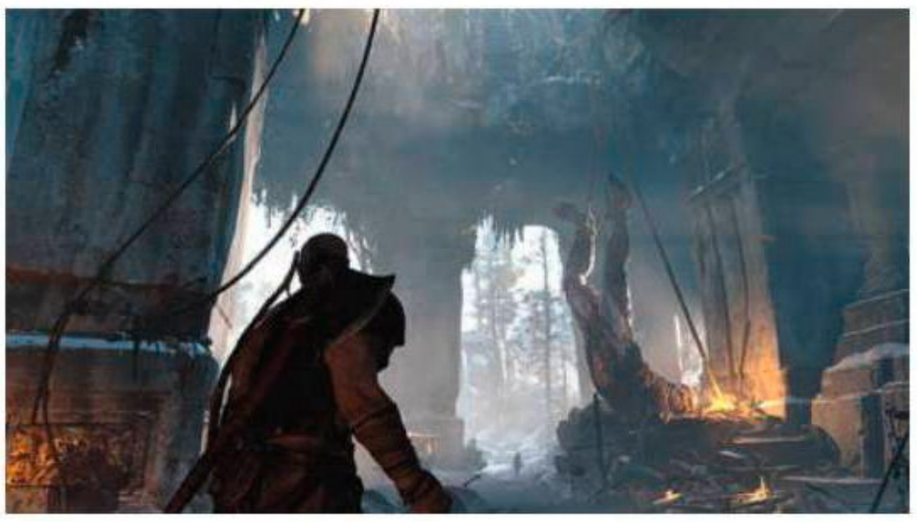
Кратос вернулся

Не ударяясь в спойлеры, резюмировать предыдущие выпуски серии можно одной емкой фразой: спартанец наворотил дел. Но, как ни удивительно, разработчики не стали рассказывать историю нового героя (а ведь такая соблазнительная возможность!), а решили продолжить жизнеописание нынешнего бога войны. Как Кратос очутился на севере, что случилось с миром после масштабной бойни из третьей части, как ему удалось найти жену и завести ребенка, – сюжетных вопросов космически много, и ответы вполне могут появиться не раньше релиза.

Зато центральную тему «управления гневом» раскрыли уже сейчас. Ярость всегда была центральной темой в God of War, и на сей раз Кратос будет учиться усмирять ее – очень уж многое было потеряно в его жизни из-за излишней вспыльчивости (и это ОЧЕНЬ мягко говоря). Моральная реставрация героя будет проходить через развитие отношений с сыном, таким образом **Sony Santa Monica** попытается еще и глубже раскрыть тему отцовства в мире интерактивных развлечений.

Сын Кратоса окутан тайнами

Потеря семьи – один из самых больших шрамов на душе Кратоса. Конечно же, появление нового отпрыска мол-



СЫН КРАТОСА, несмотря на юный возраст, уже усеян шрамами. Оно и неудивительно!

ниеносно приковывает внимание. Когда бог войны обзавелся новой семьей? Где его жена? В каких условиях пришлось растить сына? Наконец, как его зовут?

Из всей этой плеяды вопросов создатели больше всего не хотят отвечать именно на последний. Наверное, даже констатация имени с ходу растопчет одну из интриг. Может, Кратос – это Один, тогда его сын – Тор? Или все намного сложнее?

В любом случае поиграть за малого не дадут. Зато его можно будет прокачивать – в ключевые моменты, аналогичные убийству оленя в трейлере. И если сначала пацан совсем плох как воин (дернулись неуютно на стуле, когда стрела вошла в грудь Кратоса?), то к концу игры из него вырастет хороший помощник. Если, конечно, игрок сможет проявить себя в роли справедливого, пусть и строгого отца и наставника.

Дружба с клинками Афины окончена, теперь топор – мой лучший друг

Следите за пальцами: God of War меняет вектор повествования, чтобы на сей раз рассказать личную историю. С высоты птичьего полета это не выйдет, поэтому камеру приближают вплотную к спине главного героя. С таким ракурсом предыдущее оружие Кратоса – клинки на длинных цепях – теряют свое удобство из-за трудностей с определением радиуса поражения. И тогда на смену им приходит новое, чисто скандинавское оружие – топор.

Подобно прошлым частям, его можно будет прокачивать. Пока что продемонстрированный список комбинаций весьма скромен, но зато, подобно молоту Тора, топор хорошо летает и возвращается обратно в руку хозяина. Синие жилы на лезвии однозначно говорят о том, что и без магии в этот раз не обойдется. Кажется, замена получилась достойная. Руки чешутся опробовать в деле.

Мы не заметили многие детали

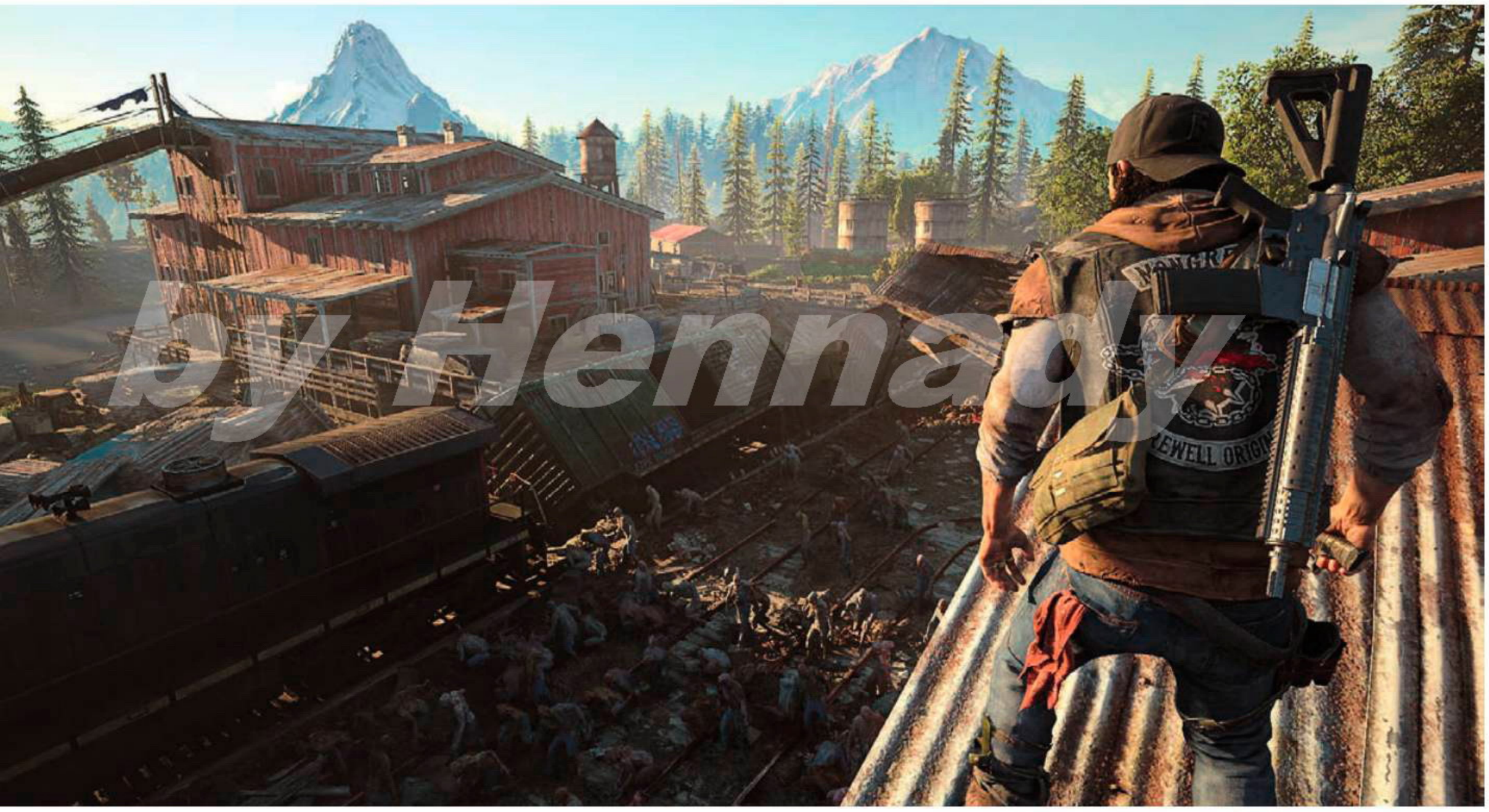
Даже анонсный трейлер уже изобилует деталями, которые можно легко пропустить. Когда Кратос-младший заходит в дом, в углу можно подметить ботинки Гермеса, на заднем фоне пролетают едва заметные призраки, стрелы мальца оставляют в воздухе дорожку из молний (еще один намек на Тора?), в кадре на секунду появляются волки и летающие воины, которые наверняка будут врагами в полной версии. Но самый сочный секрет – это покрытая льдом река на самом последнем общем плане демонстрации. Что в этом такого? Просто не река это вовсе, а змея – при ближайшем рассмотрении можно четко увидеть тщательно прорисованную чешую. Вероятнее всего, перед нами Ёрмунганд – средний сын Локи и знаменитый змей из скандинавской мифологии, своим телом опоясывающий весь земной шар. Представляете, с какими колоссальными противниками придется иметь дело? Да и как знать – может быть, всех секретов мы так и не увидели до сих пор.

Не в каждой игре исключительную проработанность и высший уровень исполнения видишь уже на стадии анонса, но God of War может этим похвастаться. Жаль только, дата релиза пока что не обозначена даже примерно, игру мы можем не увидеть и в 2017 году. Впрочем, давайте надеяться на лучшее! ■

DAYS GONE

У ВАС ЗОМБИ ПРОТЕКЛИ

АРТЕМИЙ КОТОВ


by Hennadiz

Жанр Приключение
Издатель Sony
Разработчик Bend Studio
Платформа PS4
Дата выхода Неизвестна

ЗОМБИ НЕВЕРОЯТНО МНОГО. Но поведение орды еще нуждается в доработке: добежав до Дикона, мутанты какое-то время просто толкутся, грозно размахивая руками. Усиленно нагнетаемое игрой напряжение в такие моменты улетучивается

Студию Bend многие могут и не припомнить, но у них богатое прошлое. Раньше их звали Eidetic, и дебютировали они с одной из худших игр в истории – **Bubsy 3D**. Однако второй проект разработчиков, шутер с элементами стелса **Syphon Filter**, стал настоящим хитом и перерос в крупную серию. Последние годы команда занималась портативными спин-оффами **Uncharted**, а теперь возвращается в высшую лигу.

Ни слова про Элли

Days Gone не избежать сравнений с **The Last of Us** – эпидемия, зомби-апокалипсис, американская природа. Даже механика во многом схожая: сочетание скрытного передвижения с перестрелками, улучшение оружия, неловкое карабканье, яростные рукопашные схватки. Так и ждешь, что из-за угла сейчас выйдет Джоэл и угрюмо поздоровается.

Но Days Gone совсем другая. The Last of Us была камерной и линейной, каждый противник в ней представлял угрозу, игра фокусировалась на сюжете и отношениях героев. Здесь же ставка делается на масштаб, а коренное отличие Days Gone – открытый мир. Разработчики выбрали в качестве декораций северо-запад США, чтобы помещать игрока в разнообразные, но неизменно суровые условия. Герой пройдет по горам, лесам и прериям, а осложнять ему жизнь будут ливень, снег, град и ураган. По всей видимости, погодные условия в игре должны меняться на лету, но в показанном на E3 демо это не демонстрируется.

Главный герой – Дикон Джон, скиталец и головорез с явной слабостью к байкам. За два года до событий игры США охватила пандемия неизвестной болезни. Большую часть населения болезнь убила, но миллионы зараженных превратила в агрессивных и безумных существ, которые еще и постепенно мутируют. Правда, это вполне привычные «быстрые» и не вполне мертвые зомби в духе «**28 дней спустя**». В мире Days Gone их называют фрикерами («тронутый», «чокнутый»), и их будет несколько видов.

Патимейкер

Две разновидности зомби нам показали. Тритон (Newt) – мутировавший ребенок, маленькая проворная

дрянь, которая передвигается на четвереньках и очень напоминает Голлума. Они нападают из засады и вообще держатся порознь.

Другой тип зомби – орда. Вполне каноничные с виду ходячие мертвецы, предпочитающие кучковаться и нападать толпами или, вернее, потоками. Сравнение с жидкостью так и просится: зомби держатся вместе и напоминают однородную биомассу. Стоит только потревожить орду, и на Дикона со всех сторон нахлынут волны мутантов, заполняя проходы, заливая окна, пробиваясь в двери и круша стены.

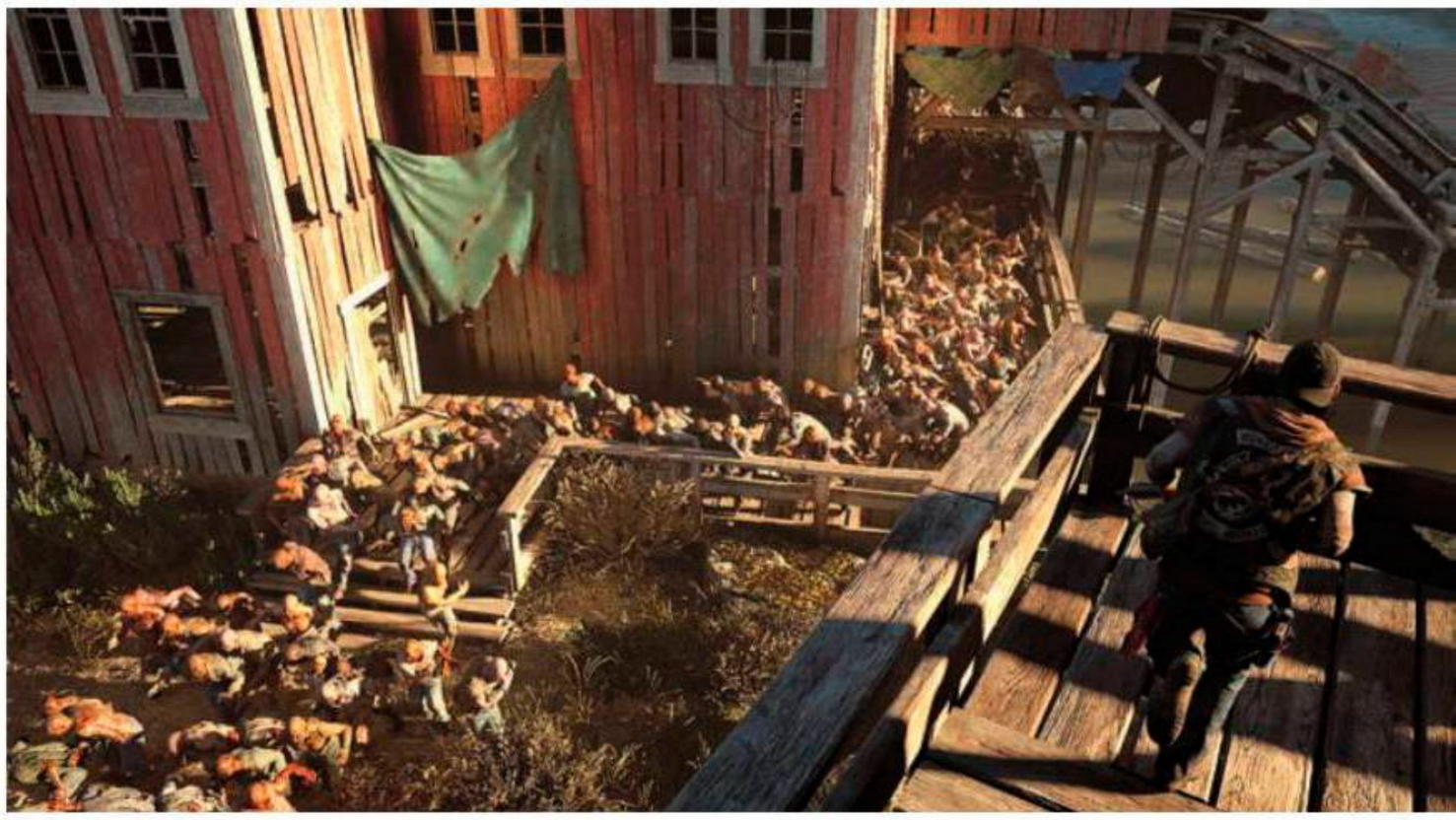
Механика Days Gone будет во многом подталкивать к бою с ордой. В демо Дикон отправился на заброшенную лесопилку за головой какого-то бородача, и попытки поймать цель привели к стычке с ордой. Чтобы отбиться, герой петлял и активно использовал окружение: тут закрыл дверь, там на бегу обрушил связку брусков, здесь опустил рельсы.

Отчасти происходящее напоминает догонялки из последних частей **Silent Hill**, но орда наступает с разных сторон, и каждое препятствие может ее лишь ненадолго задержать или ослабить, поэтому смысл происходящего ближе к баррикадированию из **Resident Evil 4**: роль окружения – не оградить вас от орды, а помочь ее уничтожить, поскольку зомби все равно рано или поздно до вас доберутся. В перерывах между бегом и созданием импровизированных препятствий Дикон нервно отстреливал мутантов из автомата, закидывал «коктейлями Молотова» и подрывал вездесущими «красными бочками».

Битва с ордой напоминает вполне привычную заскриптованную сцену… пока не вспоминаешь про открытый мир. К лесопилке можно пройти любым маршрутом, в схватке с мутантами нет единого алгоритма. Если верить демо, нас ждет напряженная и «естественная» битва за выживание, где нужно импровизировать и искать путь к спасению на ходу. Ваш набор возможностей будет зависеть от инструментов в распоряжении Дикона, а теоретически – еще и от погодных условий.

Инструменты можно крафтить или просто подбирать. Это позволит и создавать новое, и модифицировать старое оружие. Одним из примеров стал импровизированный глушитель, добытый из-под капота какой-то колымаги: Дикон просто нацепил на пистолет найденный фильтр. Уже заявлен «скрытный» вариант прохождения, и глушитель придется весьма кстати, если вы не захотите возиться с ордой. Или хотя бы оттянуть это удовольствие.

Однако в демо человек, за которым гнался Дикон, в один прекрасный момент напал на него из укрытия, что в итоге привело к вынужденному бою с ордой. Всё – в кат-сценах. Это противоречит идее тактической свободы, но вполне может оказаться лишь одним из возможных исходов миссии либо просто неизбежным злом «обучения».



Сейчас Days Gone по меньшей мере интригует. Не похоже, что игра ставит на реализм выживания: откуда у Дикона в постапокалиптическом мире шестьсот патронов для автомата и зачем их тратить на бесконечные потоки зомби? Неужели не дефицит? Однако в демо показали любопытную механику использования окружения: лесопилка стала полноправной участницей происходящего и генератором эффектных сцен.

Несмотря на шероховатости в поведении орды, погоня вышла напряженной и зрелищной, а дебютный трейлер обещает неплохо проработанную грустную историю об утрате и сохранении человечности. На E3 разработчики явно срежиссировали особо яркую и насыщенную ситуацию, но, если рядовой эпизод игры не будет уступать по вариативности, а открытый мир не окажется однообразной пустышкой, Days Gone вполне может пополнить линейку главных эксклюзивов для PS4. ■

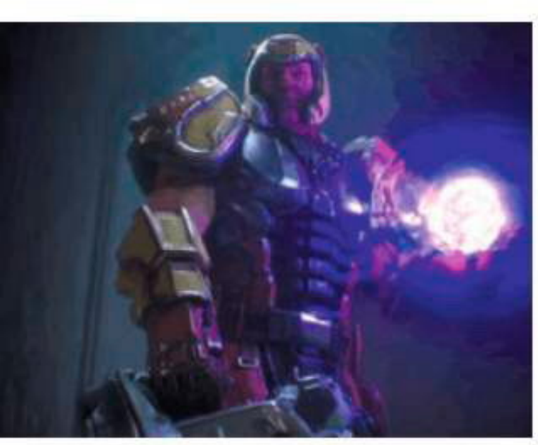
В ИГРЕ

будут заброшенные поселения и лагеря выживших, обещают даже города. Из транспорта пока показали только мотоциклы

QUAKE CHAMPIONS

НЕ КАК OVERWATCH

ЯН КУЗОВЛЕВ



Жанр Сетевой экшен
Издатель Bethesda
Разработчик id Software, Saber Interactive
Платформа PC
Дата выхода 2017 год

Quake Champions с ходу вызвала опасения из-за своего названия: всякие champions и heroes обычно означают, что авторы жестко переиначивают то, что мы знаем и любим. Чаще всего – с уклоном в MOBA или рисованные командные шутеры с классами.

С Quake Champions все не так, как можно было подумать, и геймплей тут выстроен не как в **Overwatch** или других геройских шутерах. За основу все же взяли **Quake 3 Arena**, а вместе с ней и ключевые принципы, по которым работает легендарный шутер: карты, рассчитанные на контроль ресурсов, все тот же знаковый набор пушек, все та же безудержная скорость, все те же опасные для жизни развлечения в духе рокетджампов. И еще узнаваемые персонажи – Анарки, Сардж, Рейнджер и другие.

«То, что эти персонажи будут разными, никого беспокоить не должно, – говорит Тим Уиллитс, творческий директор **id**. – Думаю, это часть вполне закономерного развития жанра». Герои, по словам Уиллитса, отличаются, но не слишком сильно. Есть некоторые пассивные бонусы (кто-то резвее бегает, у другого снимается не так много здоровья после прыжка на взрывной волне от ракеты), есть активные навыки: Рейнджер из первой части бросает сферу-транслокатор, девушка Никс обращается в туман, а в распоряжении Визора, судя по всему, самый настоящий wallhack – временами он может видеть через стены.

Вместе с тем авторам важно, чтобы способности персонажей не ломали игру. Навыки не разделяют героев по специальностям, они нужны скорее для усиления акцента на вашем стиле игры. Чтобы, допустим, игрок, любящий рокетджампы, мог делать их эффективнее. Игра не должна крутиться вокруг чемпионов, она все-таки больше про то, что нам полюбилось в Arena: контроль карты, аккуратный отсчет до появления пауэрапов и яростные схватки за место появления ракетницы.

Я был одним из тех, кто расстроился, услышав об исключительно соревновательной направленности нового Quake, – у меня серия ассоциируется с жутковатыми запилами Трента Резнора и чудовищами из потустороннего мира. Поэтому я почти сразу спросил, почему серию возрождают именно так, а не иначе.

Дальше – гипотетическая ситуация без всяких обещаний. Уиллитсу нравится идея про потенциальный перезапуск первого Quake – с кровожадными оградами, зомби и Шуб-Ниггурат, но понятно, что старую игру нужно адаптировать под современные реалии. Новый **Doom** стал шутером в духе **Painkiller**, где игрока часто запирают в помещении и заставляют вертеться яростным волчком.

С Quake, говорит Уиллитс, такой трюк не пройдет. Для id эта игра была настоящим раздольем в плане дизайна уровней, и если бы они ее перезапускали, то не стали бы запирать игрока, как в Doom. Главными противниками в таком Quake должны быть не здоровенные «шамблеры» и «скрэги», а уровни. Чтобы было больше ловушек и секретов, чтобы каждая стычка становилась головоломкой. Больше ловушек, больше веселых пакостей, когда тебя запирают в лифте с недружелюбными пассажирами, а потом, лучезарно улыбаясь, начинают дырявить гвоздями.

О перезапуске оригинальной игры речь пока не идет, а Quake Champions в первую очередь делают для тех, кому очень хочется вспомнить Quake 3 Arena, но страшно залезать на серверы к злым людям из **Quake Live** – там остались только самые стойкие и истовые. В перспективе имеем обновленную дисциплину, явно метящую в киберспорт. Уиллитс подчеркивает: «Больше всего хочется сделать так, чтобы Champions понравилась Кулеру (Антон Синьгов, один из самых популярных игроков в Quake)».

Ну и еще одно: Quake Champions выйдет только на PC. «Ты что, в Quake 3 на дримкастовском контроллере играл? Молодец, но вообще-то для этих вещей есть мышь с клавиатурой». Уиллитс уверен, что иначе в этой игре никак. ■

FORZA HORIZON 3

КАКИМ БУДЕТ НОВЫЙ ФЕСТИВАЛЬ ГОНОК

ФЕДОР СИВОВ

Forza Horizon – это фестиваль. Там круглосуточно царит веселье и играет музыка, его свобода опьяняет, но, главное, там постоянно идут гонки. Устраивается он обычно в самых живописных уголках мира: один из прошлых проводился в Колорадо, другой – на Лазурном Берегу и в итальянской Тоскане. В этом году фестиваль переедет на новое место и немного изменит формат.

Forza Horizon 3 отправит нас в автомобильное путешествие по Австралии. Пустыня, леса, пляжи, дороги вдоль морского побережья, городские шоссе и скоростные автострады – в открытом мире игры уж точно будет где вволю покататься.

Разнообразие мест подарит и массу занятий: хочешь – выжимай максимум из суперкара на автостраде, хочешь – лавируй в потоке трафика на юркой японской машинке, а хочешь – меси грязь в рейдах по бездорожью, колеси по долинам, пустыне, побережью. Не обойдется и без типичных для Horizon развлечений – например, поиска раритетных авто и состязаний с... истребителем.

Даже если до места старта очередного заезда далеко, по дороге скучать не придется: как обычно, будут небольшие, но приятные испытания – зоны, где нужно дрифтить или развивать максимальную скорость, а также места для опасных прыжков. Что примечательно, рекорды в испытаниях игра теперь будет оценивать по шкале из трех звезд (да, как в аркадах) и в зависимости от результата начислять очки репутации.

Машин для путешествия целых триста пятьдесят штук. Помимо спорткаров и суперкаров, преобладавших в предыдущих частях, станет больше внедорожников, появятся багги. На E3 мы видели BMW M4, B.J. Baldwin's Trophy Truck, Ford F-150 Raptor, Ariel Nomad, Penhall Cholla, ну а гвоздем программы оказалась Lamborghini Centenario. И это лишь несколько моделей из огромного игрового автопарка.

Развлечений в открытом мире и прошлые части Horizon предоставляли достаточно. А вот мультиплеер там предлагал лишь самые типичные заезды на несколько человек. Потому новая возможность пройти состязания в кооперативе – правильный ход.

В любой момент можно позвать до четырех друзей в свою сессию, чтобы проходить гонки, выполнять испытания или просто ехать куда глаза глядят. Ведь исследование мира в Forza Horizon всегда было захватывающим делом. Лично мне уже не терпится отправиться с товарищами по Великой океанской дороге вдоль Двенадцати апостолов и исколесить Аутбэк – эти знаковые места совершенно точно будут, но, надеюсь, не только они.

Прошлые части мы начинали новичком, одним из многочисленных участников фестиваля Horizon. Теперь же мы им заправляем. Нам позволят формировать события фестиваля и задавать условия в существующих – от места проведения и маршрута до погодных условий и сопровождающей музыки. В созданных соревнованиях, разумеется, можно участвовать самому, а также делиться ими с другими игроками. И, похоже, эта маленькая возможность растянет приятную поездку по Австралии надолго.

Forza Horizon 3 выйдет в конце сентября, аккурат в период бабьего лета. И даже если в этом году подведет погода, летнее настроение в разгаре осени вам подарит эта гонка, отправив в путешествие наподобие тех, что обычно совершали ведущие старого Top Gear. ■

Жанр Гоночный фестиваль
Издатель Microsoft Studios
Разработчик Playground Games
Платформа Xbox One, Win 10
Дата выхода 27 сентября 2016 года

DEAD RISING 4

ПО МАГАЗИНАМ

ЯН КУЗОВЛЕВ

Жанр Зомби-экшен
Издатель Microsoft Studios
Разработчик Capcom Vancouver
Платформа Xbox One, Win 10
Дата выхода 6 декабря 2016 года

Dead Rising всегда была про веселую идиотию, эксперименты и толпы зомби, вот и на этот раз расклад тоже нехитрый. Во время рождественской «черной пятницы» в огромном торговом центре случилось нечто непоправимое, и теперь никто никому не будет дарить подарки – почти все посетители превратились в ходячих мертвецов, на место уже выезжают угрюмые силовые структуры, чтобы замести следы, а посреди этого хаоса бегает фоторепортер в дурацком костюме динозавра и делает селфи на фоне елки из зомби.

То есть это не совсем такой ад, как в той серии South Park про «черную пятницу», но уже намного веселее, чем рождественская сказка о Джоне Макклейне. **Dead Rising 4** все делает правильно – соединяет новые фишки и идеи со знакомыми вещами и мифологией.

Фрэнк Уэст, главный герой первой части, возвращается в Вилламет в штате Колорадо, в тот самый торговый центр, где все началось. Если вы с Dead Rising знакомы поверхностно, то представьте, что впервые запустили Mortal Kombat 2011 года, а там все на своих местах: Лю Кан визжит, летят оторванные головы, а эпос про смертельную битву не вызывает вопросов только потому, что надо именно так и никак иначе. После событий первого Dead Rising прошло больше пятнадцати лет, и за это время в центре многое изменилось. Появились дополнительные тематические секции и новый сегмент под гипермаркетом, но о них пока ничего не известно.

По ощущениям игра напоминает древнюю **Blue Stinger** с Dreamcast. Dead Rising ни в коем случае не нужно воспринимать всерьез, проще взять и со всей дури вломить энергетическим мечом кому-нибудь по голове, переодеться в женское платье и вволю покататься на трехколесном велике в толпе зомби. Слабых ходячих так весело наматывать на бензопилу!

С остальными не все так просто – некоторые зомби заразились недавно, вирус не пожрал их организмы целиком, поэтому они намного быстрее и разумнее. Вспомните «28 дней спустя». Самые опасные зомби имеют частичный иммунитет и поэтому мутируют в совершенно невыносимых уродов, скачущих на двадцать метров в высоту и уже мало напоминающих анемичных гнилых охламонов из фильмов Ромеро.

Во время недолгой демосессии мне больше всего понравилось бегать в экзоскелете. Он работает на аккумуляторе и превращает Фрэнка в нечто богоподобное из **Saints Row 4** – только успевай отвешивать пинки и колошматить врагов здоровенным бетонным обломком.

А так мы снова мастерим жуткие устройства, лавируем среди толп бестолковых мертвецов и стараемся успеть везде и всюду. Для меня Dead Rising всегда была напряженной игрой: время от времени на пятки наступают дедлайны, и тогда особо не подурачишься. С другой стороны, ее можно проходить много раз, экспериментируя, а то с ходу все объять никак не получится.

Пока не слишком понятно, как будут подстегивать Фрэнка на этот раз. Но решение вернуться к старому герою и в старый торговый центр, кажется, самое уместное из всех, что могли принять в отношении Dead Rising. ■

FOR HONOR

САМЫЙ ОПАСНЫЙ ВОИН

ЗАХАР БОЧАРОВ

For Honor, о которой в последний год не было ни слуху ни духу, показалась мне самым сильным проектом из основной тройки **Ubisoft** на этой E3. Основа основ ее – игровая механика, на ней сосредоточено все внимание, и столь любимых Ubisoft вышек, открытого мира и миллиарда побочных заданий нет в помине. Лишь смелость, лязг металла, ощущение настоящего оружия в руке и брызжущая кровь.

В целом правила For Honor завязаны на умении вовремя атаковать и отражать атаки. Защищаться и нападать можно в трех стойках: левой, правой и верхней. Меняются они на лету правым стиком при зажатом левом триггере. Защита, атака, защита, атака. И так – пока враг не упадет на землю.

С точки зрения лежащих в основе принципов проект напоминает гибрид **Dark Souls** и **Infinity Blade**, известных игр с упором на скорость реакции, – только с тонной нюансов. Двойное нажатие на «квадрат» в нужный момент может полностью пробить защиту врага, но, если неверно выберешь время, огребешь по полной. Чтобы восстановить половину здоровья после битвы, нужно рубиться как зверюга, однако есть риск забыть про грамотную оборону. Бесцельная долбежка по кнопкам быстро истощит запасы сил, и герой станет до боли неповоротливым. Таких нюансов – уйма, и именно из их мозаики рождается геймплей For Honor, от концентрации на котором то и дело непроизвольно закусываешь губу.

На прошлогодней E3 могло показаться, что For Honor будет забавой исключительно многопользовательской, но это не так. В этом году показывали только синглплеер, и он соответствует ожиданиям: каждая миссия – битва за стратегически важную точку, с закадровыми комментариями пока неведомого рассказчика. Сюжет совмещает истории трех вовлеченных фракций – викингов, самураев и рыцарей, – но сквозная линия повествования пока не очевидна. Понятно только, что существует некая грозная воительница, повсюду сеющая хаос и раздор.

For Honor – игра, после которой хочется дать кому-нибудь по морде. Концентрированное месиво, культ тестостерона и умеренный пафос оставляют острое желание рубиться дольше двух уровней, имеющихся в демке. Но позволят это только в Валентинов день – именно 14 февраля игра выходит на всех актуальных платформах. ■

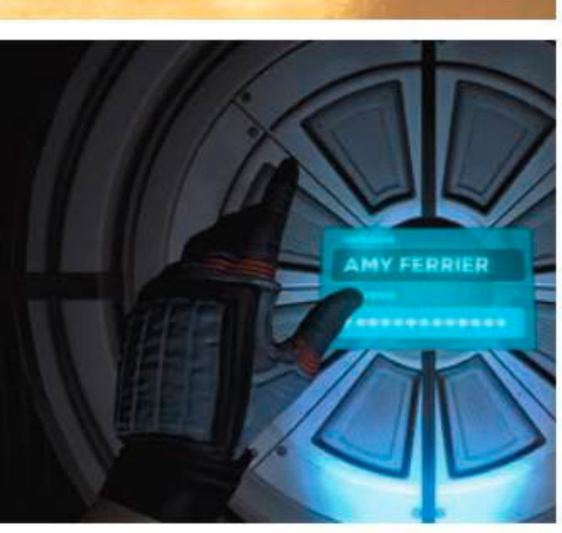
Жанр Симулятор рыцаря
Издатель Ubisoft
Разработчик Ubisoft Montreal
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 14 февраля 2016 года

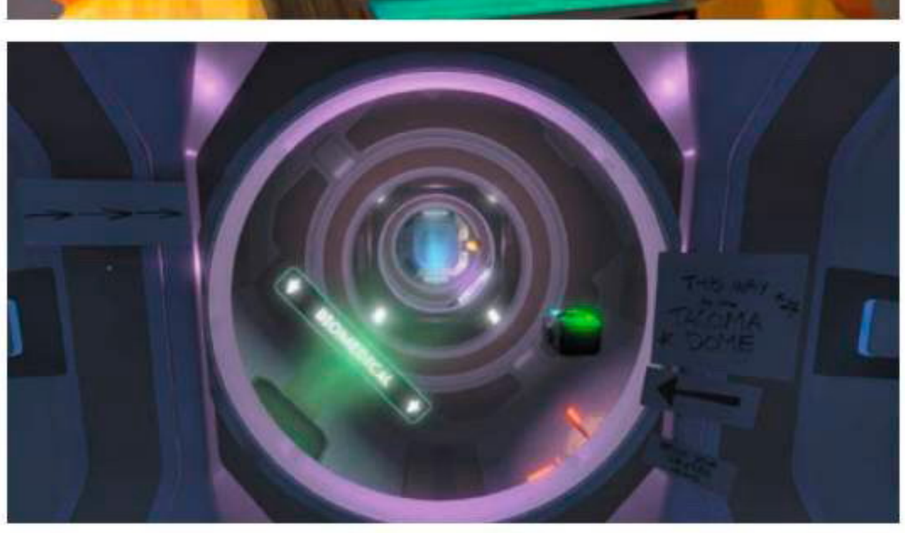
РЯДОВЫЕ БОЙЦЫ умирают, кажется, от одного пинка. Вот когда на пути попадается кто-то посерьезнее, начинается напряженная дуэль с массовкой или без

TACOMA

НЕ ТАКАЯ, КАК ВСЕ

ЯН КУЗОВЛЕВ





Жанр Приключение
Издатель Microsoft Studios
Разработчик Fullbright
Платформа Xbox One, Win 10
Дата выхода 2017 год

«Такома» – перевалочная станция между Луной и Землей. Ее построили исключительно ради отдыха, чтобы в лаундже музыку послушать, в ресторане вкусно поесть – короче, отдохнуть перед дальнейшим перелетом. Управляют базой шесть человек, а также искусственный интеллект Один. Но к нашему прибытию, само собой, что-то идет не так: искусственный интеллект сбоит, поблизости ни души...

Последний раз в **Tacoma** я играл на прошлом gamescom, и тогда игра была другой. Космический комплекс «Такома» очень напоминал подводный город Восторг из **BioShock**, а весь интерактив и контакты с внешним миром ограничивались просмотром информационных голограмм (вживую мы экипаж не видим, только разноцветные силуэты) и чтением писем.

К концу прошлогодней демонстрации наша героиня открывала один из отсеков, после чего повествование обрывалось в самый волнительный момент. Предполагалось, что мы нашли команду или ее следы, но не знаем, что с ними стало. Может, люди на станции отправились в другое измерение, или основали культ, или вообще сошли с ума. Теперь это уже не слишком важно.

Шаг за шагом коллектив **Fullbright** отказывается от идей, что были в их же **Gone Home**. Эксперименты начались задолго до gamescom – изначально местом действия был штат Вашингтон, город Такома. Потом разработчики решили дистанцироваться от прозы, поэтому год назад мы изучали коробки с космическими хлопьями для завтрака и слушали музыку будущего – невыносимо какофоничную и чуждую любому нормальному человеку (если вы, конечно, не поклонник старика Масами Акиты).

Сейчас же в Tacoma сильно переделали как минимум вступление. Космическая станция больше не напоминает Восторг и выглядит аккуратно и строго. Линейное повествование, кажется, сменяет относительная свобода действий: главная героиня Эми Ферье в самом начале заходит в длинное помещение, из которого открывается путь почти в любую секцию корабля.

Поменялись не только структура и стилистика – голограммы экипажа стали более детальными (авторы придают гораздо больше значения языку тела), и с ними интереснее взаимодействовать. Если раньше оставалось только зайти в комнату, запустить неинтерактивную «пьесу» и внимательно отсмотреть все от начала до конца, то теперь процесс вызывает в памяти **Remember Me**: информационный слепок можно в любой момент перемотать, и с каждым из них мы автоматически получаем доступ к сообщениям, письмам и документам, дополняющим картину.

Перемотка во многом нужна для того, чтобы за одну сцену показать дела сразу нескольких персонажей. В новой демке сотрудники разбились на группы и обсуждают разные темы, а потом все вместе собираются за столом и слышат громкий взрыв. Изучив ситуацию с разных точек зрения, лучше понимаешь, что произошло.

Причина исчезновения команды выясняется почти сразу – на станции вышла из строя система подачи кислорода, и жить команде оставалось сорок восемь часов. А дальше, судя по всему, мы будем наблюдать за последними днями экипажа.

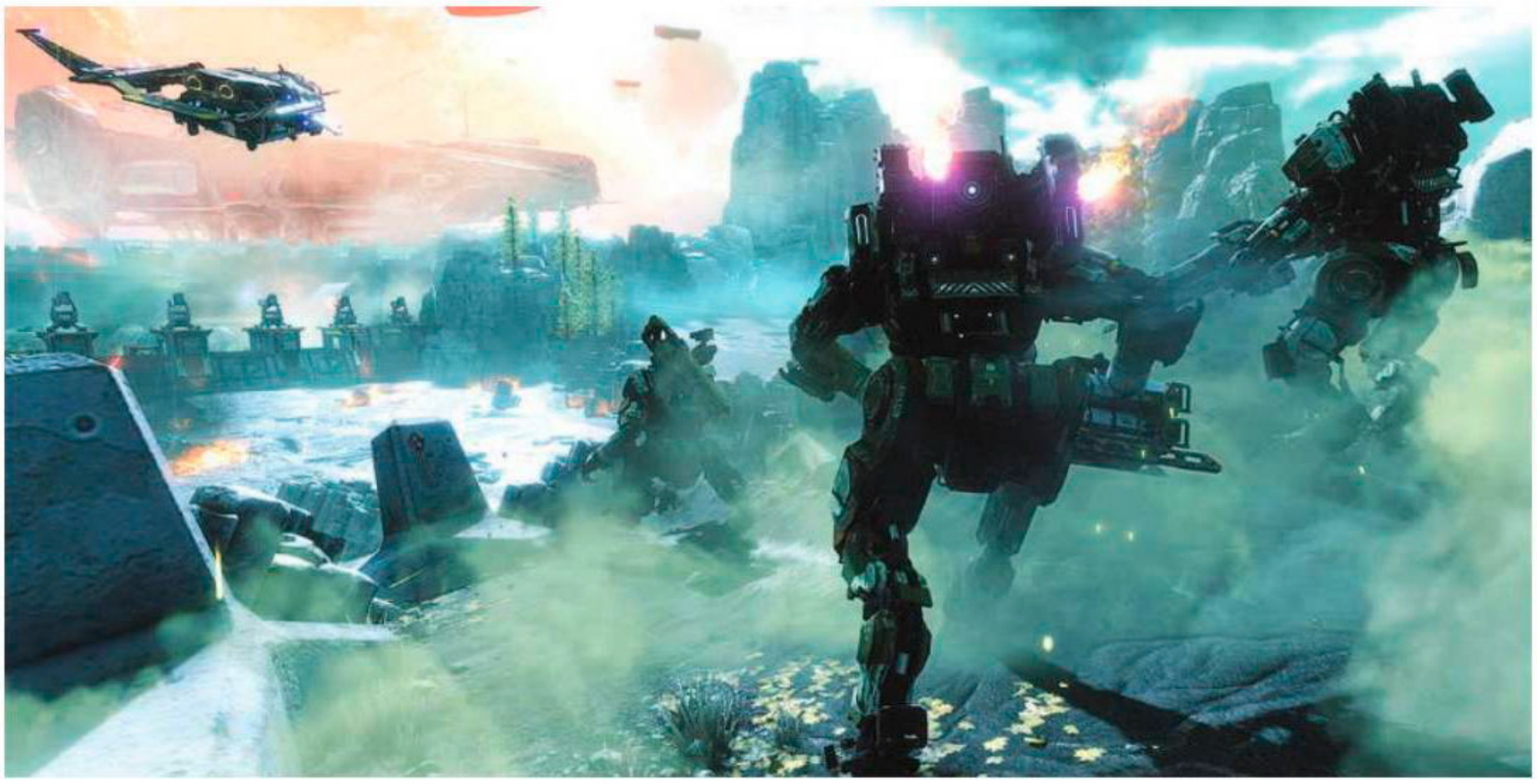
Здесь было бы нелишне сравнить игру с **Everybody's Gone to the Rapture**, если б не одно «но»: вряд ли в Tacoma найдется место тамошнему религиозному пафосу. У Fullbright получается искренне, пронзительно и при этом без претензий рассказывать бытовые истории о людях, которые где-то далеко. Я точно помню, что у программистки Натальи, например, проблемы с английским языком и время от времени она учит его с другой сотрудницей. Лично я ее не знал и вряд ли когда-нибудь узнал бы, но в этом что-то есть.

Несмотря на непривычный сеттинг, мы все равно сталкиваемся с людьми и человеческими проблемами – у каждого члена экипажа свои заморочки и скелеты в шкафу. Выводы делать рано, но, надеюсь, здесь будет хотя бы не хуже Gone Home. Тем более что новый сеттинг сам подталкивает к интересным маневрам. ■

TITANFALL 2

ПАРЕНЬ, ПОЛЕЗАЙ В РОБОТА

ЯН КУЗОВЛЕВ



Жанр Экшен
Издатель EA
Разработчик Respawn Entertainment
Платформа PC, PS4 Xbox One
Дата выхода 28 октября 2016 года

Новый **Titanfall** мне удалось увидеть на мероприятии EA Play. Скажу сразу, вторую часть я жду в основном из-за кампании (как, думаю, и многие), но показывают пока только мультиплеер. В коротенькой пробной сессии предлагали оценить новый режим Bounty Hunt.

Играется он примерно как прежний Attrition. Titanfall 2 снова чередует два типа геймплея: вы то сражаетесь пешим, стреляя из ручного оружия и бегая по стенам, то забираетесь в своего меха-титана и становитесь крайне мощной боевой махиной. Оба режима плавно перетекают друг в друга (разрушили титана – бегаете сами, титан «откатился» – пора лезть в робота), и в каждом свои особенности, приятные и наоборот: пока вы пехотинец, на вас могут случайно наступить, зато можно затеряться в декорациях и победить хитростью (например, оседлав чужого титана и поломав его проводку); когда вы титан, вы большой и крепкий, но вас видно издалека и о попытках спрятаться лучше забыть.

Почти за все действия (вроде охоты на создающих массовку ботов) в Bounty Hunt начисляют очки, однако за вражеских титанов награда всегда больше. Ближайшее сравнение – Warzone в **Halo 5**. При этом нужно не просто вывести вражеских титанов из строя, но и забрать с собой элемент питания. Силой извлечь его не получится – предполагается, что вы заберетесь на титана верхом и, держась на загривке, достанете нужную штуку. Добытые хитростью батарейки потом можно скармливать титанам в своей команде.

Появление роботов можно ускорить. Чем эффективнее играешь, тем чаще появляется возможность забраться внутрь меха. Ускорение набирается быстрее, чем в первой части. Сравнение с «ультами» из **Overwatch** очень уместно.

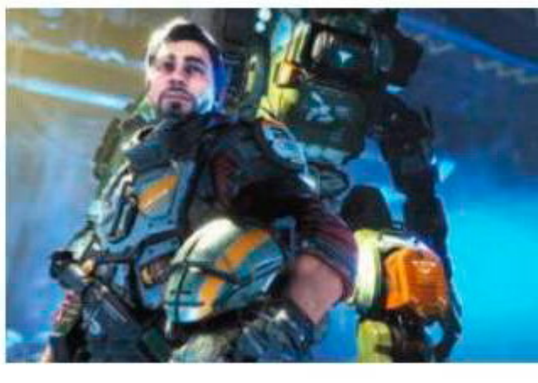
Ощутимо поменялась эстетика. Вместо вылизанных роботов у нас роботы проржавевшие, а у игры в целом сформировалась узнаваемая теплая цветовая гамма. Titanfall вообще прежде казалась немножко стерильной, но теперь это не так, и, скажем, персонажей в чистой броне сменили чумазые бойцы на ногах-протезах. Дело в том, что события второй части происходят в сравнительно далеком будущем (относительно времени действия первого Titanfall). И старых роботов в игре не будет по той же причине.

В Titanfall 2 темп быстрее, чем в первой части, а пилоты стали мобильнее – во многом благодаря новому крюку на тросе. Можно маневрировать вертикально без всякого паркура, умело уходя из-под огня титанов на тарзанке. Этот же крюк вы можете вогнать в возомнившего о себе невесть что титана и хорошенько покорежить ему корпус. Само собой, непрерывно пользоваться устройством не выйдет – его хватает на два плевка, а потом оно долго перезаряжается.

Мне показалось, что титаны сделались более хрупкими, и на части их разбирают с большой охотой. Да и сам робот, в отсутствие должных навыков, перестал сметать пехоту мгновенно. Кроме того, на карте теперь больше ботов – и их ни в коем случае нельзя игнорировать, иначе могут задавить силой.

Будем честны – за те несколько минут, что у меня были, по косточке разобрать игру сложно. Тут проблема еще в том, что игрока вместо комфортного team deathmatch бросают в непривычный режим: пока уяснишь правила, на тонкости основной механики не остается времени. И потому не до конца ясно, за счет чего **Respawn** намерена сделать Titanfall 2 долговечнее первой части. Раньше это был яростный и очень толковый шутер, но для многих, похоже, он слишком быстро себя исчерпал. В продолжении он вообще как с цепи сорвался, однако на главные вопросы ответов пока нет.

И опять же, что будет в кампании? В трейлере достаточно интересных зацепок – вроде намека на особые отношения между пилотом и роботом. Станет ли это центральной темой? Узнаем позже. Titanfall 2 выходит 28 октября. ■



TOM CLANCY'S GHOST RECON: WILDLANDS

БОЛИВИЯ БЕЗ ПОРОШКА

ЗАХАР БОЧАРОВ

Жанр Экшен
Издатель Ubisoft
Разработчик Ubisoft Paris
Платформа PC, PS4, Xbox One
Дата выхода 7 марта 2017 года

В альтернативной Боливии, которую разработчики придумали для **Ghost Recon: Wildlands**, дела обстоят хуже, чем в неблагополучном спальном районе глубокой ночью. Дорвавшийся до власти наркобарон Эль Суэно подчинил себе всю страну, взяв экономику под свой контроль. В итоге людей воруют средь бела дня, половина населения корчится от наркотической ломки или судорожно ищет новую дозу, а на улицах сплошь грязь, беспорядки и содомия.

Тут-то и пора вспомнить про «призраков» – специально тренированных военных, решающих проблемы и не оставляющих за собой следов. На этот раз мы будем ставить на ноги целую страну.

Масштабы происходящего чувствуются не только на словах. Wildlands претендует на звание самой амбициозной игры компании: самый большой открытый мир у Ubisoft – от лесов и пустынь до гор и солончаков, более сотни модификаторов для оружия и экипировки, допускающих тысячи итоговых комбинаций.

Всю игру от начала и до конца можно пройти как одному, так и в кооперативе, притом напарник может быть любого уровня и присоединиться в любой момент. «Свобода», наверное, самое частое слово, которое создатели употребляют, рассказывая про игру, и она и правда есть – в экранах настройки персонажа, в разнообразии значков на карте и потрясающих видов с вертолета, – глаз не находит препятствий до самого горизонта.

Со стороны Wildlands может смотреться как Just Cause, но авторы напирают на то, что игра все-таки про тактику. Местами, честно говоря, вообще отдает **Metal Gear Solid V**. Четверо оперативников, череда форпостов и зданий для зачистки и уйма способов выполнить задание. Можно идти напролом, но куда приятнее работать слаженно: оставить в горах снайпера, на счет «три» вырубать сразу нескольких противников, отмечать врагов на карте и отслеживать их перемещения. Ghost Recon, как The Division и R6: Siege, по натуре своей все же многопользовательская и лучше всего раскрывает себя для компании хорошо знакомых друг с другом игроков.

Каждое задание так или иначе подтачивает нелегитимную власть изнутри, ослабляя производство, сбыт, охрану или влияние картеля. Во главе каждого из этих направлений стоит кто-то из приближенных Эль Суэно, и подобраться к главарю можно будет только после ликвидации всех пешек. Как говорят, в игре более сотни сюжетных заданий, так что долгожданную свободу жители Боливии получат только через десятки часов геймплея.

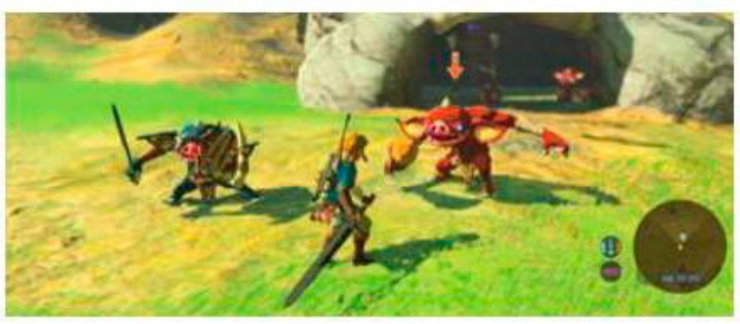
Да, повсюду большие числа – разработчики будто одержимы ими. Можно долго рассуждать о том, что, погнавшись за объемами, в Ubisoft могут пренебречь массой, но пока выводы делать не из чего.

В Wildlands сейчас по-настоящему смущает только техническая часть. Приятная картинка в демке с E3 страдает от досадных недоделок – падающей частоты кадров, отсутствия вертикальной синхронизации и от мутноватых текстур. Справедливости ради, прошлогодняя демка **The Division** сперва работала даже хуже, но к релизу игра все же пришла в себя. А до выхода Wildlands еще чуть ли не целый год. ■

THE LEGEND OF ZELDA: BREATH OF THE WILD

САМАЯ ПОПУЛЯРНАЯ ИГРА ВЫСТАВКИ

ЗАХАР БОЧАРОВ



Жанр Приключение
Издатель Nintendo
Разработчик Nintendo EPD
Платформа Wii U
Дата выхода 2017 год

The Legend of Zelda: Breath of the Wild разрабатывается так долго, что 2016-й можно считать годом ее повторного анонса. Самый ожидаемый проект от Nintendo был единственной звездой компании на прошедшем шоу, и, судя по упоминаниям в социальных сетях, украл его с большим отрывом.

Попытаемся разобраться, почему на этот раз игру от Nintendo стоит ждать даже тем, кто продукцию компании обычно не очень-то и жалует.

Это классическая «Зельда». Главный герой, большой мир, полный загадок, куча предметов и головоломок, злой демон, захвативший мир, и где-то за кадром как пить дать принцесса, которая ждет спасения. Здесь есть абсолютно все, за что **The Legend of Zelda** любят и почитают миллионы фанатов по всему свету, – декорации спектакля расставлены так же, как и раньше.

А вот актеры играют совершенно по-иному. Даже у фаната сериала Breath of the Wild вызывает мгновенную растерянность – в первую очередь потому, что тут можно делать массу всего, что раньше было табуированным. Самому искать оружие? Крафтить? Готовить еду? Лазить по скалам и деревьям? Выманивать боссов? Своих идей здесь, конечно, минимум, зато тьма заимствований из других игр. Не забываем про первый пункт: все наработки не перечеркивают формулу «Зельды», а дополняют ее, и подогнаны они с той точностью, которая полностью затирает грань между цитированием и органичным заимствованием. Результат – опьяняющая свобода (можно сразу идти к финальному боссу, вот только зубы обломаете), восторг и постоянное удивление. «Зельда» теперь ощущается взрослой, зрелой, расправившей плечи – достигнувшей высшей точки своего многолетнего развития.

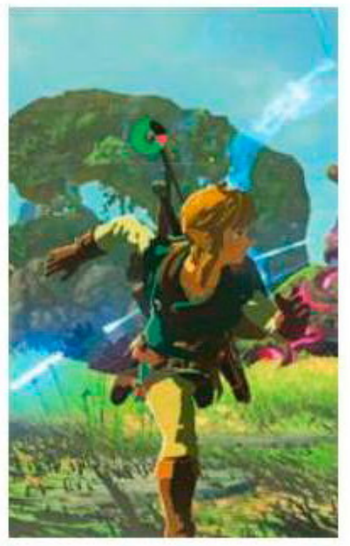
Открытый мир. Игры-песочницы сейчас едва ли не лидирующий тренд игровой индустрии, но Nintendo в этом плане пока что проявляла себя крайне скромно. Новая «Зельда» – наивно амбициозная, но продуманная попытка преодолеть возникшую пропасть одним-единственным проектом. Масштабы мира потрясают: за час игрового времени тут можно обнаружить лишь ничтожную долю разбросанных секретов, снаряжения, врагов и тайников. А ведь в демонстрационной версии доступное для исследования пространство ограничено всего 1-2 процентами от всей карты. Кажется, общая площадь игрового мира ничем не будет уступать третьему «Ведьмаку».

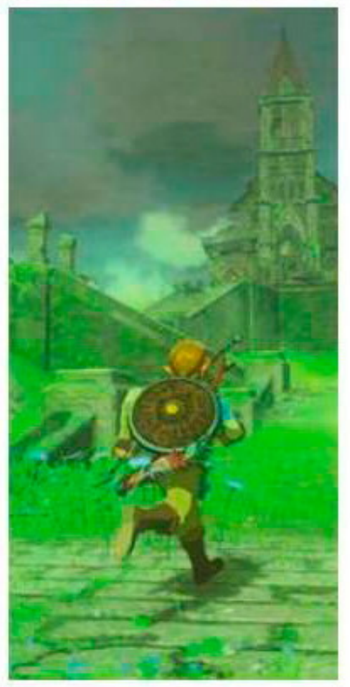
Пока непонятно, где точно Breath of the Wild расположится в общей линии хронологии сериала, но сюжетные зацепки интригуют. Королевство Хайрул в упадке, постройки полуразрушены и подернуты мхом и зеленью, оружие заржавело, сплошь и рядом валяются заросшие туши странных механических пауков – вроде тех, что были в самом первом тизере из 2014 года. The Legend of Zelda, конечно же, была и останется доброй сказкой, но на этот раз она начинается на явно минорной ноте. Этой тональности противопоставляется величественность и благородство дикой природы, власти которой ничего не мешало на протяжении долгих десятилетий. Удивительная смесь спокойствия, эстетики и тревожности – причем без откровенной мрачнухи, как в **Majora's Mask**.

Несколько удивили нотки научной фантастики: отдельные девайсы, оружие и предметы выглядят так, будто попали в Хайрул из далекого будущего или космического корабля. Неужели в общей мифологии сериала появится принципиально новый и доселе ни разу не раскрывавшийся слой?

■ ■ ■

Внезапная «пересменка» между поколениями, вызванная неутешительными продажами Wii U, заставила нас немного охладеть к тому, что делает Nintendo, – уж больно это было редко, да и не всегда умело. Breath of the Wild неспроста выходит вместе с новым железом. Она предвестница ренессанса компании и просто первосортный, классный и до блеска отшлифованный продукт, готовящийся стать эталонным приключением для широчайшей массы игроков. Честно говоря, сейчас очень тяжело представить, что же должно случиться, чтобы этого не произошло. ■





КАРТИНКА, пожалуй, не такая сочная, как обещали на анонсе, – но не стоит забывать, что речь идет про версию для Wii U. Да и мастерский арт-дизайн традиционно выручает

DETROIT: BECOME HUMAN

ЗЛОВЕЩАЯ ДОЛИНА МИЧИГАНА

АНТОН ДАТИЙ

Жанр Приключение
Издатель Sony
Разработчик Quantic Dream
Платформа PS4
Дата выхода 2017 год

«Благодаря сотрудничеству с Sony у нас теперь полная творческая свобода. Какие-то проекты ждал успех, какие-то не вполне. Зато мы вольны экспериментировать», – признался основатель Quantic Dream Дэвид Кейдж в интервью GameSpot на прошедшей E3. В этот раз конкуренция высока как никогда: если десять лет назад интерактивное кино все еще было в диковину (хотя существовало как класс уже не первый год), то сейчас им никого не удивишь. К тому же после неоднозначной **Beyond** доверия к Кейджу поубавилось.

Тем не менее **Detroit** заинтриговывает.

Действие происходит в Детройте в недалеком будущем, примерно через двадцать лет. На улицах еще нет летающих машин, и полиция до сих пор пользуется обычным огнестрельным оружием, однако технологии позволили создать андроидов, внешне и по поведению идентичных людям. Роботы освободили людей от большинства форм физического труда, но в обществе произошел социальный разлом, вызванный эффектом «зловещей долины»: андроидов начали презирать как второсортных существ. Спустя некоторое время начинаются сбои в системах андроидов – роботы ведут себя совсем не так, как запрограммированы.

ЧТОБЫ ПОНЯТЬ АНДРОИДА, нужно думать как андроид. Ну, или нанять детектива-андроида. Знакомьтесь – Коннор, один из главных героев Detroit

Судя по всему, единичные случаи бунтарства запустят цепную реакцию, которая выльется в многомерную драму об обретении компьютером самосознания. Влияние творчества Азимова и Дика видно за версту, но Кейдж уверяет, что нас ждет не банальная история о «плохих» роботах или «плохих» людях.

Детройт выбрали не случайно – Кейдж говорит, что история и атмосфера этого места всегда его восхищали. Крупнейший город штата Мичиган из индустриального локомотива Штатов некогда превратился в охваченное разрухой захолустье, потом долго поднимался с колен, а кроме того, известен напряженной обстановкой в связи с многообразием этнических и социальных групп. Учитывая происходящие в мире события, Become Human может стать гораздо более актуальным и резонирующим высказыванием о нетерпимости и сегрегации, чем **Deus Ex: Mankind Divided**.

В отношении подхода к повествованию Detroit ближе к **Heavy Rain**, чем к **Beyond**: история будет подаваться с нескольких точек зрения. Пока мы знаем только о двух протагонистах-андроидах – девушке Каре и детективе Конноре, расследующем случаи сбоев в работе андроидов. Про первую сняли одноименную технодемку в 2012-м, а второму посвящено геймплейное демо с E3. Разработчики снова делают акцент на том, что история развивается нелинейно, каждый выбор игрока влечет за собой последствия. Даже смерть героев не остановит развитие сюжета. Все это мы уже видели в предыдущих проектах студии.

В демке показали около дюжины вариантов развязки в одной и той же ситуации, обусловленных десятком первопричинных факторов. Например, если бы Коннор нашел пистолет, он смог бы применить его во время переговоров с бунтующим андроидом, взявшим в заложники девочку. В ином случае он мог уговорить преступника отпустить заложницу. Или спасти ее, пожертвовав собой. Французы давно научились грамотно работать с «эффектом бабочки».

■ ■ ■

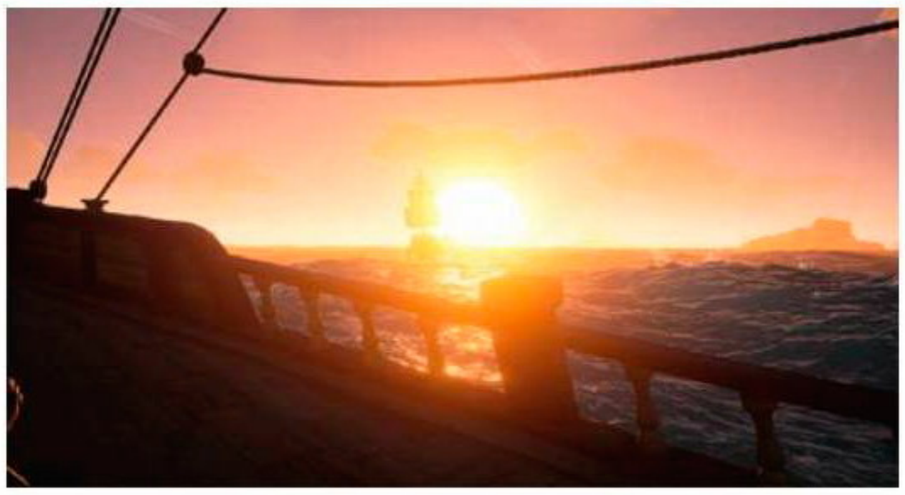
Уже сейчас ясно, что Detroit вряд ли удивит нас технологиями и манерой подачи сюжета. Все киноигры зиждутся на прочной сценарной структуре и интересной истории, и именно этого мы ждем от нового проекта Quantic Dream. Тем более что вместе с Кейджем над сюжетом Detroit работают другие сценаристы – и они, быть может, аккуратно направят неуемную фантазию игрового режиссера в нужное русло.

Detroit: Become Human выйдет на PS4 в 2017 году. ■

SEA OF THIEVES

ЧТО НАМ ДЕЛАТЬ С ПЬЯНЫМ МАТРОСОМ

ЯН КУЗОВЛЕВ



Жанр Морское приключение
Издатель Microsoft Studios
Разработчик Rare
Платформа Xbox One, Win 10
Дата выхода 2017 год

По прошлой E3 сложилось впечатление, что **Sea of Thieves** будет масштабной MMO про пиратов, а в **Rare** вплотную занимаются тем, о чем всегда мечтал российский геймдев, но нечаянно сделала почему-то **Ubisoft** в **Black Flag**, – создают самый веселый на свете симулятор морского разбойника.

С MMO-частью вышло немного не так. Мультиплеер в Sea of Thieves будет чем-то похож на **Destiny**. Игроки на архипелаге разбиты по группам, и в одной сессии одновременно присутствует ограниченное число людей. По словам разработчиков, поначалу в Sea of Thieves хотели намеренно сталкивать лбами людей, но позже переключились на более спокойный режим: знай себе исследуй море, выполняй квесты и наслаждайся пиратской жизнью до тех пор, пока кто-то не решит взять тебя на абордаж.

Предварительная версия с выставки и презентации посвящена только боям на кораблях. Команда в пять человек должна действовать сообща и потопить чужое судно. На палубе нет четко очерченных ролей, и этим игра больше похожа на **Lovers in a Dangerous Spacetime**. На все пушки, навигационную систему и другие штуки не хватает людей, и приходится включать мультизадачность. Игрок за штурвалом не видит, куда плывет, из-за спущенных парусов и должен слушать указания другого игрока. Как только в днище корабля возникает пробоина, кто-то обязан отвлечься от своей работы и заделать дыру.

В рамках демонстрации некоторые возможности отключены – нет боя на рапирах, например. Только простое столкновение двух кораблей, да и его тоже лишний раз не усложняют. В демо у пушек бесконечный боезапас, вручную их перезаряжать не надо, сегментированной системы повреждений тоже нет – от выстрелов весь корабль получает фиксированный урон и потихоньку разваливается. В трюме появляются дыры, нужно вычерпывать воду и вручную заделывать пробоины, иначе корабль всамделишно завалится на бок и пойдет ко дну. Для одиночек тут будут отдельные корабли, но основной фокус все-таки на командной работе.

Описанием экосистемы и механикой Sea of Thieves в чем-то схожа с **No Man's Sky** – в этих играх большой мир для исследования и симуляция деятельности. В No Man's Sky вы первопроходец, что заносит в звездный каталог причудливых зверей и растения. В Sea of Thieves вы пьете грог, играете на аккордеоне и плывете по Полярной звезде. То есть дзэн и там и там, но важное отличие в том, что в случае с пиратами разработчики все-таки готовы четко очертить, чем можно заниматься в новой игре.

Например, здесь нет отдельной сюжетной линии, но в то же время дизайн-директор Грег Мэйлз рассказывает, что Sea of Thieves будет не просто чашкой Петри, в которой нужно экспериментировать и веселиться. Весь мир игры сделан вручную, без процедурного вмешательства и будет передавать историю через окружение, не напрямую. Пока не слишком ясно, чем можно будет заниматься на суше, но в игре задумана система с разными квестами, поэтому в Sea of Thieves мы будем охотиться на гигантских китов, сталкиваться с морскими чудовищами, сражаться с проклятыми, искать клады и исследовать подземелья.

В остальном на презентации Xbox игра про пиратов больше напоминала интерактивную комнату для чата… и это снова не так. Нас ждет как минимум неплохое приключение с работающей механикой, так что свистать всех наверх. Новых «Корсаров» и «Пиратов Карибского моря» мы все равно не дождемся. ■

PROJECT SCORPIO И XBOX ВНЕ ПОКОЛЕНИЙ

ЧТО БУДЕТ С КОНСОЛЯМИ ДАЛЬШЕ?

ЯН КУЗОВЛЕВ

ТЕПЕРЬ ВСЕ БУДУТ ДРУЖИТЬ
и забудут про вечную борьбу адептов PC и поклонников консолей

На брифинге Xbox во время E3 компания Microsoft поделилась своими соображениями по поводу того, как в дальнейшем будет развиваться платформа. Презентация обычно проходит по одной схеме: сначала компания демонстрирует те проекты, что выйдут к осени, а напоследок оставляет мощный клиффхэнгер.

Сами видели: сперва показывают вереницу игр и анонсируют Xbox One S (299 $, поддержка HDR), а потом громко объявляют – у нас тут Project Scorpio и много-много терафлопс, держитесь изо всех сил.

В прошлом году был заход про лучшую подборку видеоигр (**Halo 5**, **Rise of the Tomb Raider**, **Quantum Break**), Xbox Elite Controller и обратную совместимость с Xbox 360. В этом году брифинг Xbox уже не только про игры, но и про единую экосистему.

Что это значит?

За три года компания несколько раз меняла курс – пару лет назад на Xbox продвигали медиасервисы, затем акцент сместился на хардкорных игроков и эксклюзивные тайтлы. В этом году рассказывают про единую систему для разных устройств.

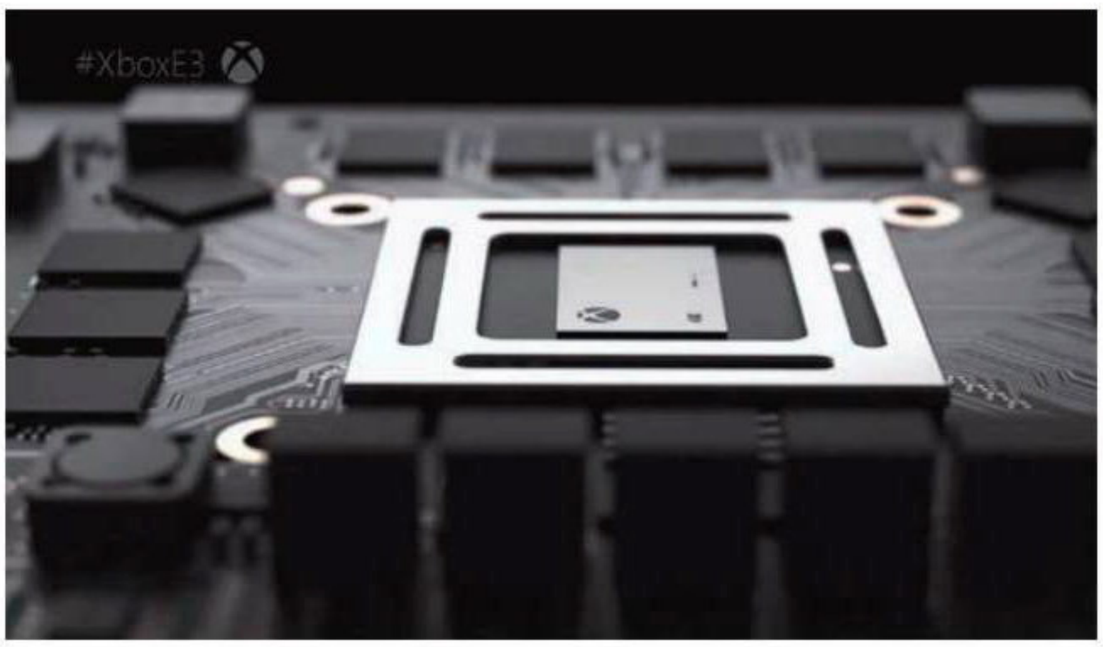
Сначала Xbox отказался от эксклюзивов в пользу доступности: хочешь – играй в Quantum Break на Xbox One, хочешь – бери отдельный код, активируй в магазине и запускай на Windows 10. Та же история с ремастером **Gears of War**: он доступен на обеих платформах, главное – ввести ключ. Дальше экосистема будет работать без лишних сложностей: один раз купил и можешь скачать на все платформы. Важно, чтобы игра была доступна везде, а у пользователя был выбор.

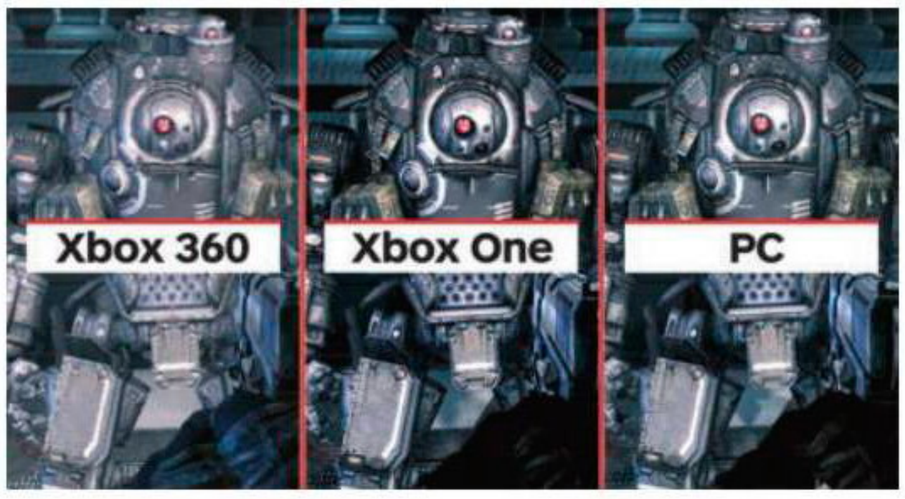
Ой, прекрасно, но как же мои эксклюзивы?

А зачем оставлять за бортом свою же аудиторию? Тем более что граница между PC и консолями стирается – и я сейчас не про качество графики, а про user experience. Во время видеорепортажа по E3 я вызвал невероятный гнев у нашей аудитории, сказав, что предпочитаю играть на консолях на диване и как царь, а PC у меня скорее для Word и Excel.

Так и есть – компьютер у меня больше для работы и всяких нишевых инди-историй в духе **Stardew Valley**. Тем не менее владельцы PC вполне могут подключить машину к здоровенному телевизору и играть как им удобно – корону никто не отбирает. Ну и в инди можно играть не только на PC, большинство талантливых разработчиков выпускает свои небольшие игры по программе ID@Xbox – Stardew Valley в их числе.

Так что вы в любом случае царь, поэтому пускай игры будут хорошими везде – на PC, на консолях, на Project Scorpio, в конце концов.





XBOX ONE S
должен привлечь тех пользователей, которые взяли на старте поколения PS4

Что такое Project Scorpio и как дальше жить?

Если без лишней аналитики, то Project Scorpio пока что воспринимается как улучшенная Xbox One – устройство обязано поддерживать все игры для консоли. Правило работает и в обратную сторону – ничего эксклюзивного на Scorpio не намечается.

У Sony ситуация схожая – PlayStation Neo тоже должна работать в своей экосистеме и по функциональности не отличаться от PS4: игры должны подходить друг к другу, чтобы обладатели разных консолей могли играть вместе и не чувствовать себя ущемленными.

Разница если и будет, то исключительно в производительности и картинке. На Xbox One Halo 5 работает на 60 fps, и качество картинки местами падает, чтобы не снижать плавную смену кадров. На Scorpio Halo 5 будет работать тоже на 60 fps, но разрешение останется максимальным и никак не изменится.

Важно понимать, что все преимущества Scorpio в полной мере раскрываются с телевизором 4K. Без подходящего монитора эффект будет не таким заметным, к тому же экран должен поддерживать HDR, а это достаточно ощутимые расходы, если вы не Снуп Догг.

Другое дело, что, если Project Scorpio не нужен конкретно вам, это не значит, что всем остальным он тоже не нужен. Про Elite Controller год назад с умным видом говорили, что покупать пад за двенадцать тысяч рублей – редкостное расточительство. Про Oculus Rift за 599 долларов тоже говорили, что не взлетит. В обоих случаях партию раскупают мигом, и все довольны.

Что теперь будет с поколениями консолей?

От них, во всяком случае на время, постараются отойти. Год назад ввели обратную совместимость игр с Xbox One и с Xbox 360. В интервью Eurogamer Фил Спенсер сказал, что эта программа как раз была инициативой по привлечению владельцев старых консолей, а не дополнительным сервисом для тех, у кого уже есть Xbox One.

Дело тут вот в чем: переходя на новое поколение, почти всегда оставляешь старые игры за бортом (если вы, конечно, не портативная консоль от Nintendo). Я помню болезненный переход с PS3 на PS4 – игр нет (и это отдельный мем), библиотеку нужно формировать заново. Получается, что игры консервируются и не могут выбраться из поколения.

Дальше идея развивается так. У PC проблем с консервированием нет – можно взять почти любую старую и не очень игру и запустить почти на любой конфигурации. Как раз отсюда и растут ноги у идеи с единой экосистемой. Пользователь может приобрести условную **Forza Horizon 3** на все поддерживаемые платформы разом и покорять Австралию там, где ему хочется: начать на Xbox One, подгрузить сохранение в облако и продолжить играть на PC. И где-нибудь в далеком будущем еще и запускать все-все игры на Project Scorpio.

Чего стоит бояться?

Есть риск, что разница в уровне «железа» будет плохо сказываться на качестве игры. До сих пор мы говорили про обратную совместимость, и с ней все понятно. Если MS продолжит придерживаться заявленной философии, то после Scorpio обязательно придумают что-нибудь еще, и на этом «чем-нибудь» можно будет играть во всю библиотеку игр параллельно с PC.

Проблема скорее не в прошлом, а в будущем – переход с одного поколения на другое был страшно болезненным не только в плане сохранения игровой библиотеки, но и из-за того, что на старых консолях новые игры выглядели и работали так себе.

На **Dragon Age: Inquisition** нельзя смотреть без слез – текстуры грузятся не сразу, ощутимые тормоза. Игроки не могли вместе играть в **Destiny** на разных поколениях, к тому же версии под PS3 и Xbox 360 во многом тянули игру назад – даже невозможность увеличить место в сундуке разработчики почему-то объясняли ограничениями старых консолей. **Call of Duty: Black Ops 3** на старых консолях вообще продается без одиночной кампании, а то, что есть в мультиплеере, вызывает истерику. **Watch_Dogs** на Xbox 360 впечатлительным лучше не запускать.

Поэтому главные вопросы здесь таковы: до какого момента можно будет держать в живых Xbox One и с какой частотой придется покупать новые «внеплатформенные» устройства? Сколько времени должно пройти, прежде чем пользователи PC начнут жить в мире и гармонии с консольщиками? Вернемся ли мы к привычным поколениям или оставим их в прошлом, а сами консоли будут выходить как устройства от Apple и понемногу становиться мощнее? Интересно еще, насколько Xbox One и Project Scorpio будут совместимы с разными VR-историями и как эта совместимость будет отличаться.

В любом случае заявленный отказ от поколений интригует и заставляет ждать следующие E3 сильнее, чем финал «Игры престолов». ■

ОБРАТНАЯ СОВМЕСТИМОСТЬ
на Xbox One нужна была для того, чтобы расширить игровую библиотеку и привлечь обладателей X360

ТЕОРИЯ УЖАСОВ

ЗАЧЕМ НАМ НУЖНЫ СКРИМЕРЫ?

ОЛЕГ ЧИМДЕ

Любовь к ужасам, проявившаяся еще в раннем детстве, сделала свое грязное дело: теперь напугать меня чертовски сложно, как бы писатели, режиссеры и разработчики ни старались. Впрочем, один прием работает безотказно и всегда: грамотно ввернутые в произведение скримеры способны напугать любого, включая меня, – в этом я убежден. Об этом зачастую подлом, но таком популярном приеме мы сегодня и поговорим.

ОЖИДАНИЕ И САТИСФАКЦИЯ

Я сторонник той идеи, что плохих приемов в хоррорах, да и в видеоиграх вообще, не бывает. Просто нужно уметь ими пользоваться. Известный факт: ожидание неожиданного гораздо страшнее, чем само неожиданное.

Однажды я поспорил с подругой на внезапный пинок под зад. Не делайте этого никогда. Никогда, слышите?! В тот раз я проспорил. Изюминка в том, что пинок может быть отвешен в любой момент – через час, через день, через месяц. Мало что в мире страшнее тягостного ожидания пинка под зад, знаете ли. В любой момент! Абсолютно в любой!

В общем, уже через тридцать минут я жался к стенам и слезно умолял себя пнуть. Не буду рассказывать, чем закончилась эта история моего позора, но вожделенный пинок я получил тем же вечером и был этому несказанно рад.

Та же концепция отлично работает с игровыми скримерами. Создайте напряжение, нагнетайте его постепенно таким образом, чтобы игрок умолял вас испугать его. Но запустите скример лишь тогда, когда играющий начнет забывать об этом и наконец начнет чувствовать себя комфортно.

ПРЕДСКАЗУЕМЫЙ скример – не всегда плохой. Иногда могут внезапно показать такую мерзость, что потом придется сидеть и смотреть в одну точку полчаса

При посещении первого же дома в **Fatal Frame 2** вы сразу встречаете призраков. Они где-то далеко, мелькают как будто бы на краю поля зрения. Вы, нервничая, ожидаете, что один из них вот-вот бросится на вас. Но через полчаса вы уже облазите весь дом, а ничего так и не случится. Внимание переключится с ожидания скримера на решение загадки, и тут-то призрак безголовой девушки выползет на вас из-за занавески, на которую вы как раз вроде бы случайно нацелили камеру.

Скримеры должны работать по тому же принципу, что и идеальная журналистская статья. По принципу

FATAL FRAME 2
в плане скримеров во многом эталон. Ситуация осложняется еще и тем, что призраков нужно ловить в объектив, а главная героиня в это время двигаться не может

«пилы», где факт заменяется скримером: скример – рефлексия – рефлексия на рефлексию – рефлексия на рефлексию на рефлексию – зона комфорта – скример. Между скримерами, в тягучем ожидании, вы должны погружаться в самого себя.

Получив скример, вы будете ожидать нового немедленно: вы испугались, но вам понравилось это чувство. Однако хороший режиссер не удовлетворит ваше больное желание быть напуганным тотчас. Сначала он будет делать все, чтобы ваше возбуждение нарастало, – даст вам как следует поволноваться в ожидании сатисфакции, подумать, почему вы волнуетесь, позволит вам изучить природу своего страха, убедит, что бояться нечего, и только потом напугает вновь.

Пример удручающе неправильного скримера мы видим в «Крипте» **Mortal Kombat X**. Вы исследуете гробницу, бродите туда-сюда, и время от времени прямо у вас под носом совершенно случайным образом возникает покойник или какой-нибудь паук. Лучше уж купить все костюмы и фаталити за реальные деньги, чем проходить через эти мучения!

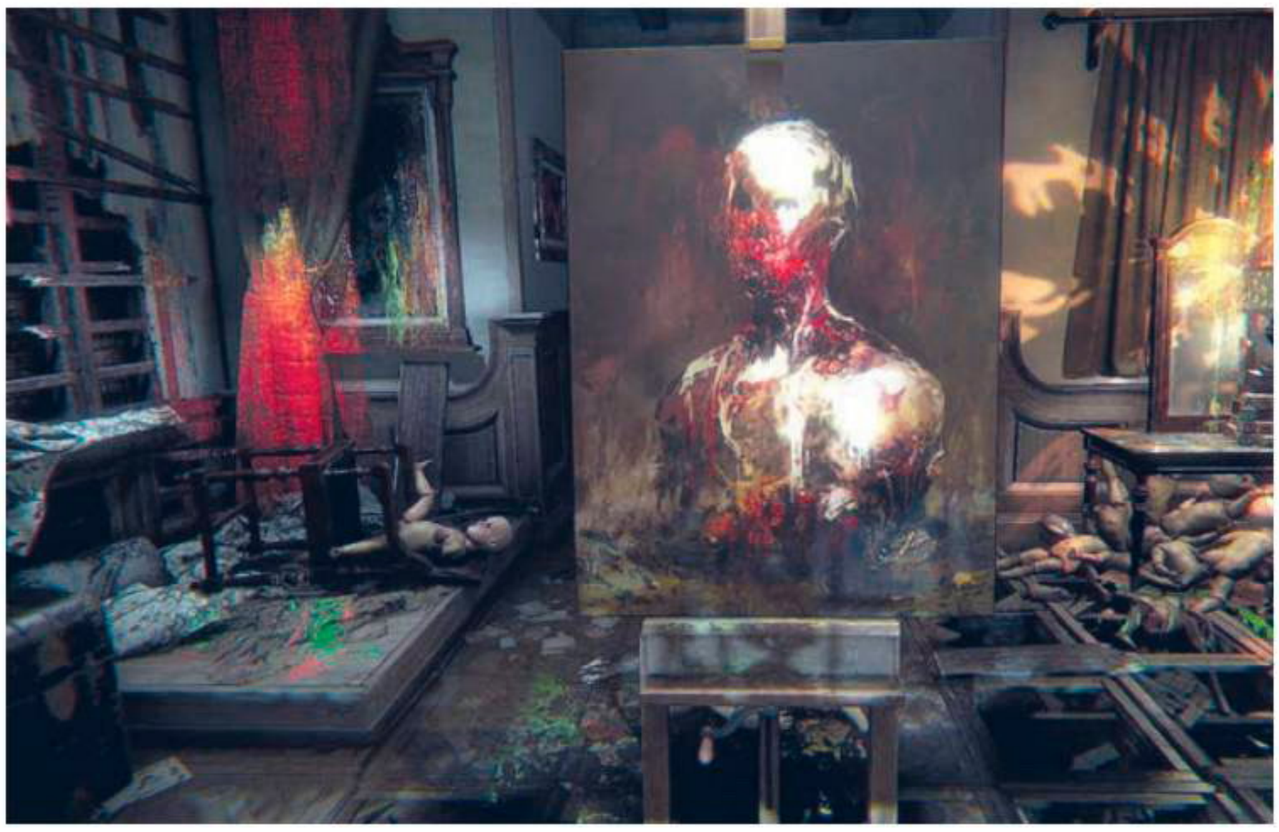
ЖИЗНЬ БЕЗ СКРИМЕРОВ

Все дело в том, что сам испуг от неожиданности никакого отношения к страху не имеет. Да, вы вздрогнете, ваши зрачки расширятся, может быть, вы даже вскрикнете, – но все это обычная реакция любого живого существа на неожиданный раздражитель. Поэтому сам по себе скример не может вызвать страх, разве что паранойю и панику. Надо ли вам это?

Именно поэтому **Five Nights at Freddy's** – игра нисколько не страшная. Она напряженная. Есть большая разница между чувством (страх) и простой реакцией организма на раздражитель (испуг). Пугаться неинтересно самому, зато интересно наблюдать за тем, как пугаются другие, – на этом поднялись многие летсплееры. А вот страх – вещь гораздо более тонкая и сложная, с ней приятно иметь дело лично.

Увы, далеко не все это понимают. Что среди игр, что среди фильмов я постоянно вижу произведения, построенные на одних скримерах. Да, люди пугаются и вздрагивают, но... что с того? К тому же испуг такие произведения обычно вызывают далеко не один раз,

СРЕДИ СОНМА ГЕНИАЛЬНЫХ ИГР
с Dreamcast нам интереснее всего IIIbleed, которую вы, вероятно, пропустили. В ней вы сознательно ищете скримеры и помечаете их специальным устройством до того, как вас напугают. Словно циничный рецензент плохого ужастика



а это никогда не пробудит в вас страх, более того – может легко свести его на нет, если удалось добиться того же другими способами.

Скримеры так всем надоели, что некоторые разработчики и режиссеры особо подчеркивают: здесь скримеров нет, ни одного. Но ведь это пагубная тенденция.

Без скримеров хоррор – не хоррор. Взять даже **Silent Hill: Downpour**. В **Vatra Games** так испугались, что повторится отрицательный опыт **Homecoming**, что лишили свою игру не только вменяемой боевой модели (из-за чего экшен стал невыносимым), но и скримеров, как было якобы в каноничной тетралогии.

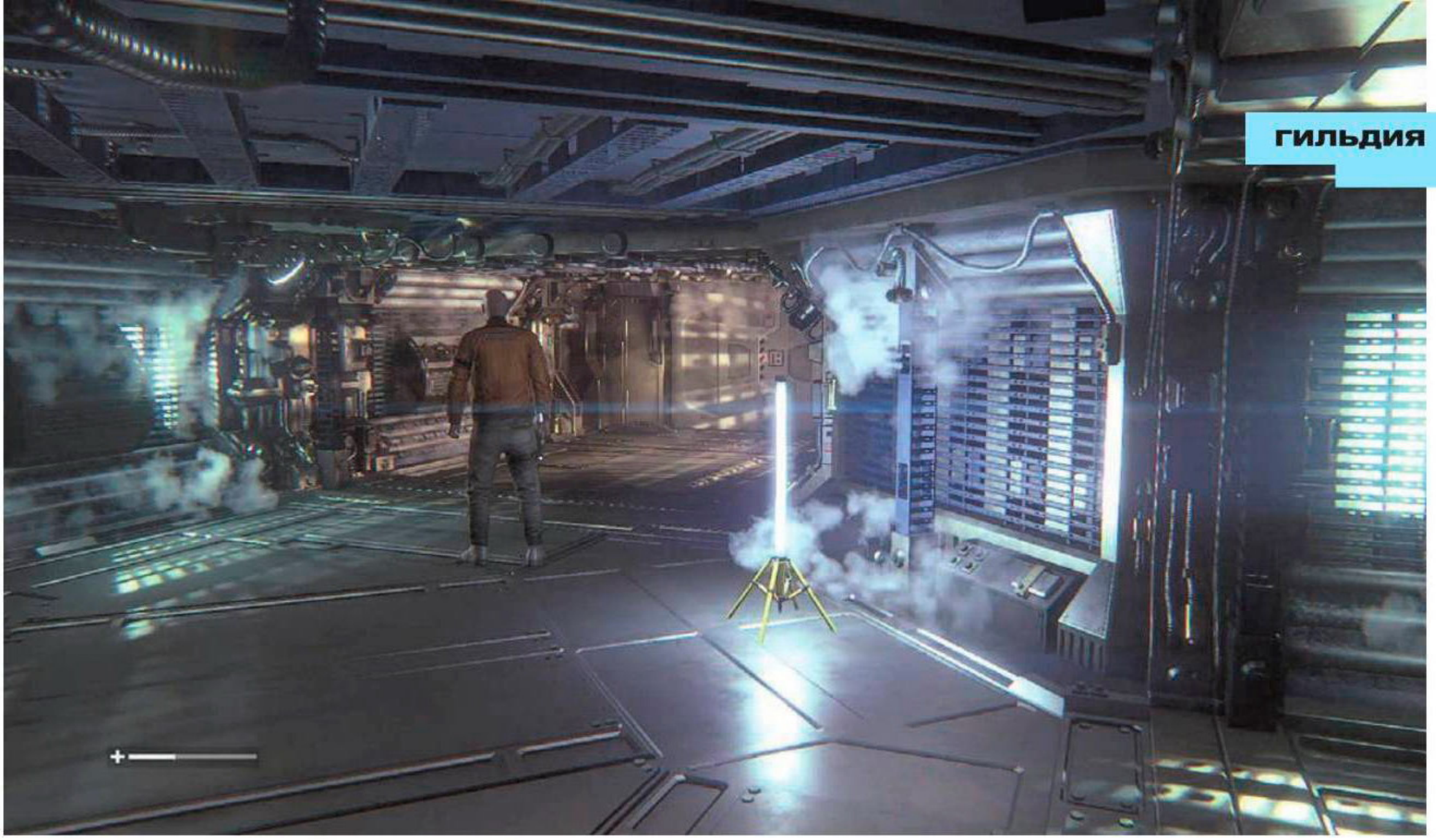
«ДОЖИТЬ ДО РАССВЕТА» пугает не столько ожиданием неожиданного, сколько шансом открыть подозрительный люк и потерять еще одного подопечного. Сами же скримеры там примитивные и включаются тогда, когда их ждешь. Все изменилось бы, доведи разработчики до ума идею с тотемами, предсказывающими будущее

Но соль в том, что в Silent Hill неожиданные моменты имелись всегда: вспомните кошку в школьной раздевалке. Были они и во второй, и в третьей частях, просто зависели в большинстве случаев от действий самого игрока. Что будет, когда ты откроешь дверь в эту комнату? Радиоприемник шипит: что это там, в тумане?! А знаменитая сцена больного секса Пирамидоголового с двумя манекенами? Вы никак не могли ожидать, что за следующей дверью вас ждет такое. В сущности, каждое появление Пирамидоголового можно считать скримером, не зависящим от вас. Но в основном Silent Hill спроектирован так, чтобы неожиданный ужас настигал вас из-за ваших же действий.

Интересно пользуются скримерами разработчики **Layers of Fear**. Система почти как в **P.T.** Хидэо Кодзимы (вспомните этот ужасный хрип и шаги призрака): все самое страшное обычно происходит за спиной. Но в Layers of Fear за спиной не просто хлопают двери или кто-то бродит, о нет! Здесь, кроме всего прочего, изменяется само пространство. Получается этакий кошмар эскаписта, который верит, что если отвернуться от стола, то стол вполне может начать танцевать со стульями вальс.

Эффект получается неожиданный, однако к изменяющемуся позади тебя пространству достаточно быстро привыкаешь. Если идти некуда, а перед тобой запертая дверь, нужно отвернуться от нее – тогда она наверняка откроется. Вывод простой: однообразие – враг.

Скримеры ни в коем разе не создают страх, но они несут важную функцию – вызывают и поддерживают напряжение, необходимое для создания страха. В возбужденном состоянии разум принимает все за чистую монету: когда ты ожидаешь неожиданного нападения,



мысли собираются в пучок, а сознание становится особо восприимчивым. Это важный и ценный инструмент, которым просто глупо пренебрегать.

КОГНИТИВНЫЙ ДИССОНАНС

Казалось бы, схема проста: используй себе скримеры по принципу «пилы», нагнетай напряжение и не перебарщивай. Но как избавить игрока от малейшей возможности привыкнуть?

Тут может помочь процедурная генерация мира. Если пространство изменяется на ходу, у игрока просто не будет шанса адаптироваться. Но я не знаю ни одного успешного хоррора с процедурной генерацией, а вы? Если пространство создается случайным образом, есть большой риск, что не подфартит (см. **Daylight**).

Однако есть второй вариант, при котором не будет таких трудностей: сделать монстрам сложный искусственный интеллект и заставить изучать действия игрока. В таком случае скримеры будут иметь место в результате действия (или бездействия) игрока, но не вызовут привыкания. Вы, наверное, догадались, что речь об **Alien: Isolation**?

В «Чужом» скримеры не просто есть, их там очень много. Но благодаря искусственному интеллекту ксеноморфа они не повторяются и не раздражают. Да, есть редкие срежиссированные моменты, да, есть некая модель поведения врага для каждой из локаций, и эту модель можно просчитать. Но при этом Чужой абсолютно непредсказуем и вы никогда не знаете, откуда он появится, где будет следующий скример.

Мы долго спорили с Сергеем Непрозвановым насчет работы **Creative Assembly**: все то, что понравилось мне, он воспринял в штыки. Спор может разгореться в любой момент и сейчас (главное – на внезапный пинок не спорить): дело в том, что и сейчас большинство игр работает по старой схеме времен хитов **Konami** на NES. Ты бежишь, из-за угла выходит монстр, ты умираешь. Повторить. Бежишь, из-за угла выходит монстр, ты отпрыгиваешь и убиваешь его, бежишь дальше, падаешь в пропасть. Повторить.

А «Чужой» вгоняет в когнитивный диссонанс. Вроде бы ты изучил игру и знаешь, как в нее играть, но тебя раз за разом убивают. Внезапная смерть учит лишь одному: быть осторожнее. Всегда приходится ориентироваться на лету – прислушиваться к звукам вентиляции, отслеживать тварь датчиком движения, стараться не шуметь. Угроза может прийти откуда угодно. И это действительно ценный опыт для жанра хорроров. Здесь скримеры не просто пугают и создают напряжение. Здесь они – наказание за вашу неосторожность. Но, увы, далеко не каждый разработчик сможет повторить такой финт.

■ ■ ■

Не нужно бояться скримеров, их нужно использовать. Если они будут работать на нагнетание напряжения, по принципу «пилы», будут логичными и при этом зависящими от действий игрока, это можно считать успехом.

Но, конечно, скримеры – лишь одна, пусть и необычайно важная, деталь в механизме хорроров. Помимо них есть то, что мы привыкли называть эфемерным словом «атмосфера», а также сюжет, проработка персонажей и монстров, ну и прочее. ■

СКРИМЕРЫ
в Silent Hill 2 вы рискуете не заметить, поэтому на них не делается акцент. Однако недавно я посадил за игру человека, почти не знакомого с играми, и обнаружил множество неожиданных моментов. Если играть медленно, шарахаясь от каждого угла, скримеры тут же всплывут наружу

НЕ УСТАЮ УДИВЛЯТЬСЯ
разуму Чужого. Да, иногда он застревает в углах и отчаянно тупит, но в остальное время это самая умная и непредсказуемая тварь в истории видеоигр

WARHAMMER 40 000: INQUISITOR – MARTYR

КСЕНОСЫ И ЛУТ

РОДИОН ИЛЬИН

by Hennady

Венгерская студия **NeocoreGames** делает неплохие дьяблоиды. Игры из серии The **Incredible Adventures of Van Helsing**, быть может, и не лучшие ролевые экшены всех времен, но по-своему достойные. Теперь команда из Будапешта старается сработать ролевой экшен по вселенной Warhammer 40K.

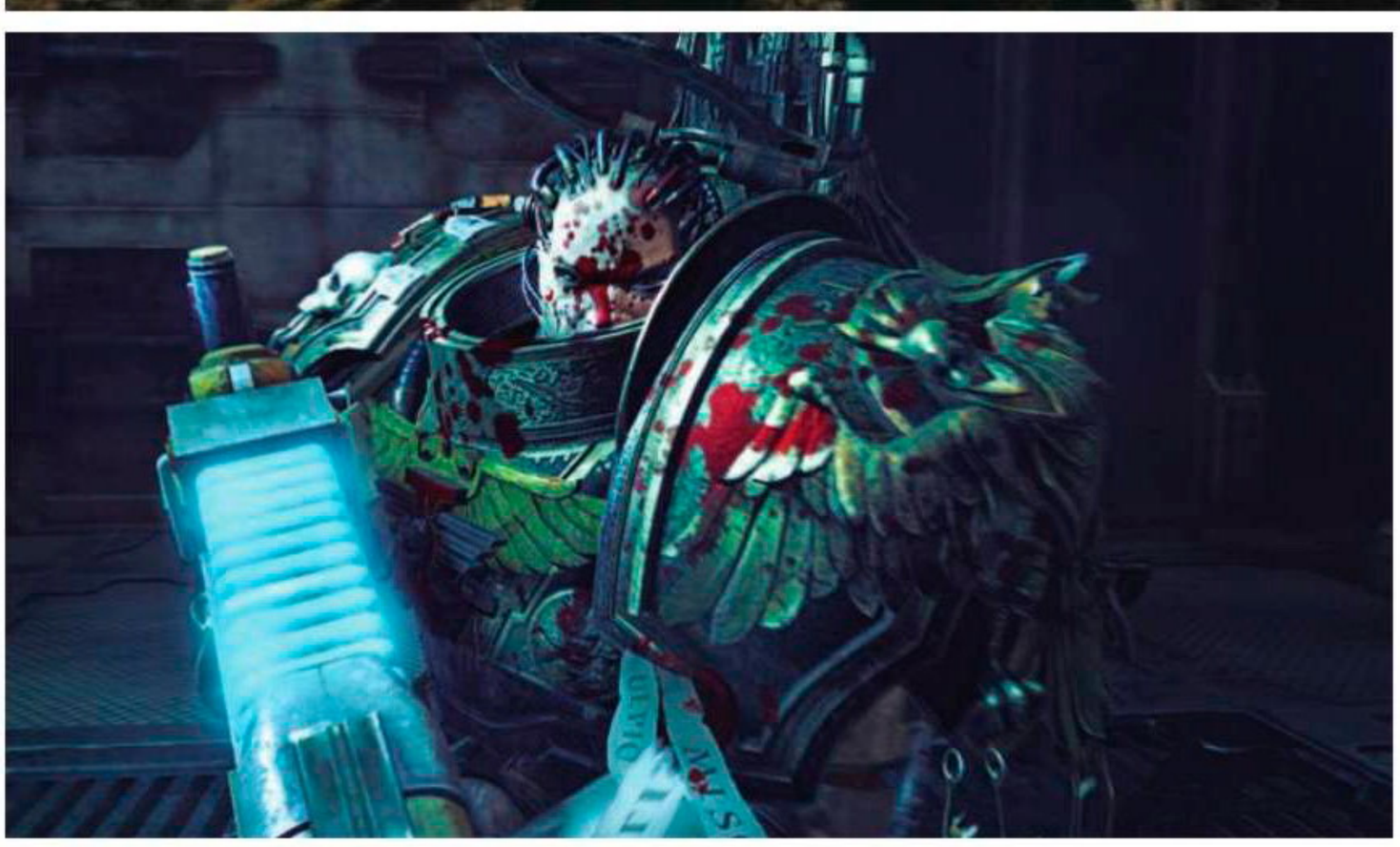
В гостях у NeocoreGames я сыграл в раннюю версию, собранную прямо перед премьерным показом. Она не отличалась стабильностью, но все же позволила оценить первые наработки. Главное ощущение после часа игры: пока что это замедленная и упрощенная Diablo. Зато про имперских инквизиторов.

УРАВНЕНИЕ С ОДНИМ НЕИЗВЕСТНЫМ

«Мы не обижаемся, когда говорят, что **Martyr** – клон Diablo. Для нас это положительная характеристика», – утверждают авторы. Сходство действительно есть, но все же их игра пока кажется куда более скромной.

Классов на старте заявлено три, и все формально – инквизиторы, однако у них

ДО ВСТУПЛЕНИЯ В ИНКВИЗИЦИЮ ассасинка была простой наемницей, но затем одумалась и, согласно биографии, решила «жечь нечистых»



ЗА СУРОВЫМ ВНЕШНИМ ВИДОМ скрывается неповоротливый боец. Зато авторы обещают, что он сможет устраивать кровавые расправы в духе Warhammer 40 000: Space Marine. Пока этой механики в игре нет

ОБЕЩАЮТ, ЧТО ВСЕ ПОЛЕЗНОСТИ, вываливающиеся из врагов, будут связаны со вселенной WH40K, никакого бессмысленного хлама. Но не начнет ли добыча при таком раскладе повторяться слишком скоро?

разное прошлое, разные пассивные и активные навыки и свои особенности развития. В образе ассасина, боевитой девушки с русой косой, легко узнается охотник на демонов, но с оговоркой: лукам и арбалетам она предпочитает огромную пушку, стреляющую веером. В качестве альтернативы – пара клинков. Основной урон ассасин наносит издалека, после чего, шустро подскочив к замешкавшейся жертве, добивает ее. Этот класс позиционируется как самый быстрый (по меркам Martyr).

Другое дело, танк-крестоносец – неповоротливый громила, борец с еретиками и отступниками. В демке был вооружен классическим имперским цепным мечом и болтером, олицетворяющим ярость Императора. Истребляет силы Хаоса в основном в ближнем бою, хотя может и гранату запустить. Впрочем, пользы от нее часто было немного: пока заряд неспешно, словно в невесомости, летит над головами у врагов, те успевают перегруппироваться и контратаковать.

Третий и последний класс пока не называют, но, вероятно, это будет колдун-псайкер. Хитрые улыбки разработчиков эту догадку только упрочняют.

ПРЯТАТЬСЯ – НЕ ЗНАЧИТ БОЯТЬСЯ

В студии говорят, что научили врагов негласно выбирать лидера, который поведет их за собой и первым ринется в атаку. Именно с такими последователями Хаоса возникают проблемы (в хорошем смысле): пока герой отчаянно палит по дальним целям, в ближнем бою ему кто-нибудь прыткий уже отвинчивает голову. И лучшая тактика – постоянно двигаться и по возможности пользоваться укрытиями. Но если в боевиках этим никого не удивишь, то для hack'n'slash, как считают разработчики, внедрение такой системы – маленькая революция.

Уровни будут генерироваться таким образом, чтобы мы всегда могли спрятаться от волны нечестивцев за каким-нибудь валуном или огромной трубой. Впрочем, подолгу отсиживаться не выйдет. Мощный взрыв легко разнесет колонну, следом обвалится стена или потолок, погребая под обломками не только врагов, но и самого героя. Во всяком случае, так описывают авторы – в демке «по физике» разлетались только колонны и одинаково взрывающиеся трубы с чем-то горючим.

Завершилась демоверсия выяснением отношений с боссом – верзилой ростом в два крестоносца и весом, наверное, в пять. В этот момент разработчики не без гордости отметили, что на самом-то деле

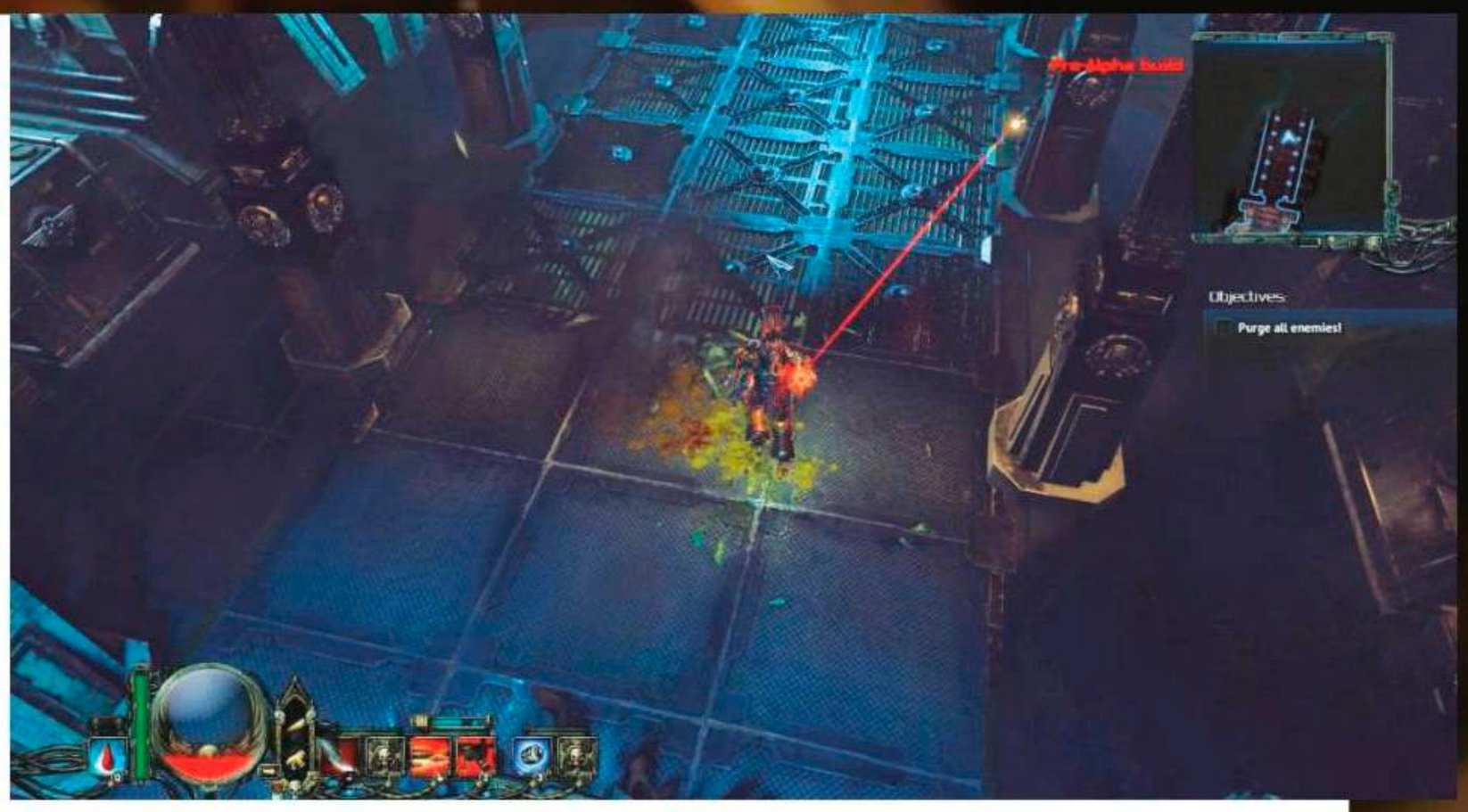
ЛОКАЦИИ ГЕНЕРИРУЮТСЯ из заготовленных элементов случайным образом, и при повторном прохождении их архитектура и обитатели будут отличаться. Как в Diablo, короче говоря

босс по меркам игры маленький, настоящие великаны будут потом. Хотя и его жирная задница занимала добрую четверть арены, по которой инквизитор вынужден был бегать кругами, прячась за колоннами. Несколько попаданий, и приспешник Хаоса сначала лишился руки, затем ноги, а в финале герой цепным мечом развернул его несимпатичную физиономию и оторвал голову. Фонтан крови обозначил окончательную победу.

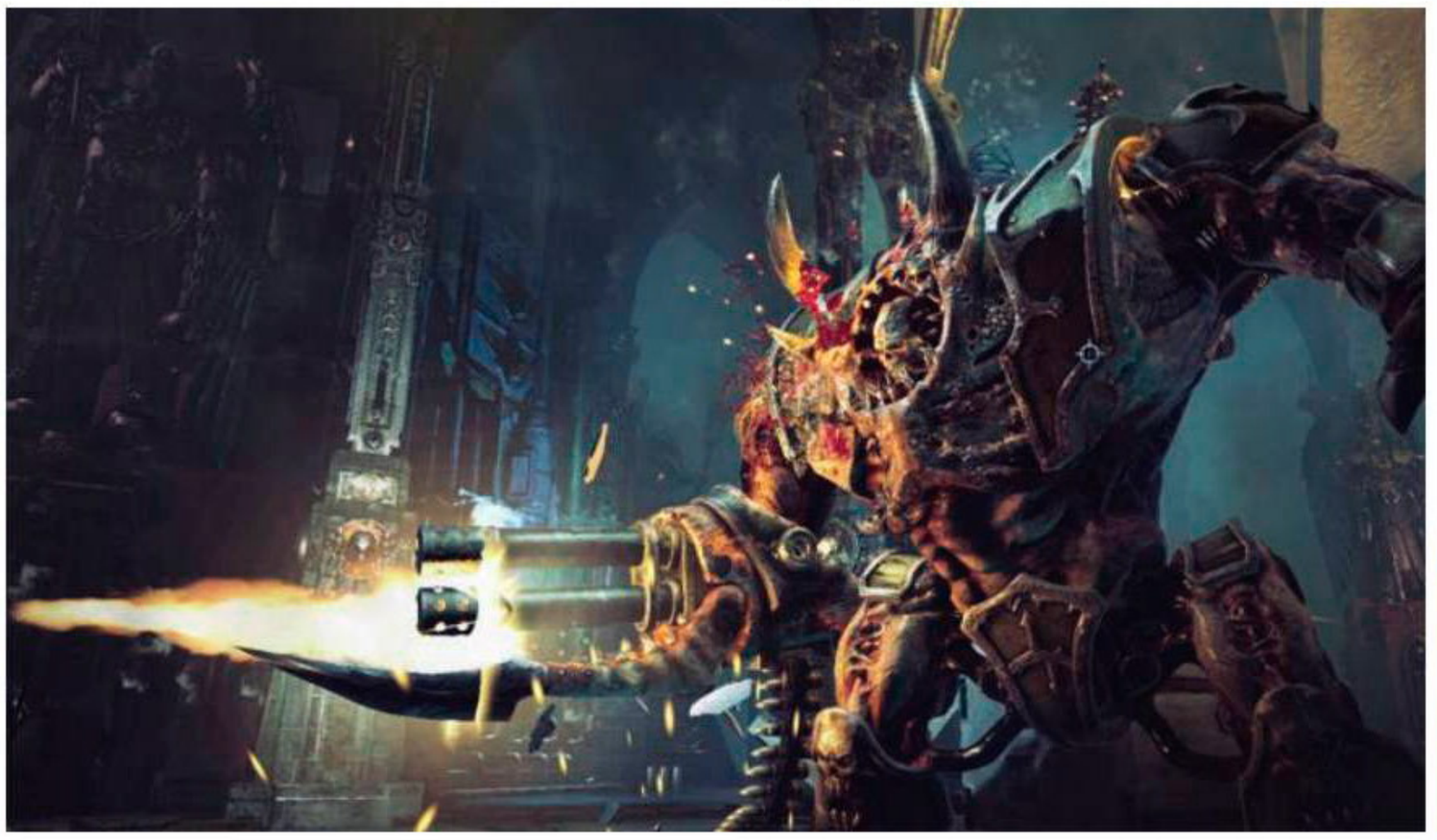
Но то в первый раз. При повторном прохождении верзила попросту угрюмо рухнул ничком и больше не встал. Конечности остались при нем. Так уж вышло, что именно это прохождение мы записали.

CLASH OF WARHAMMER

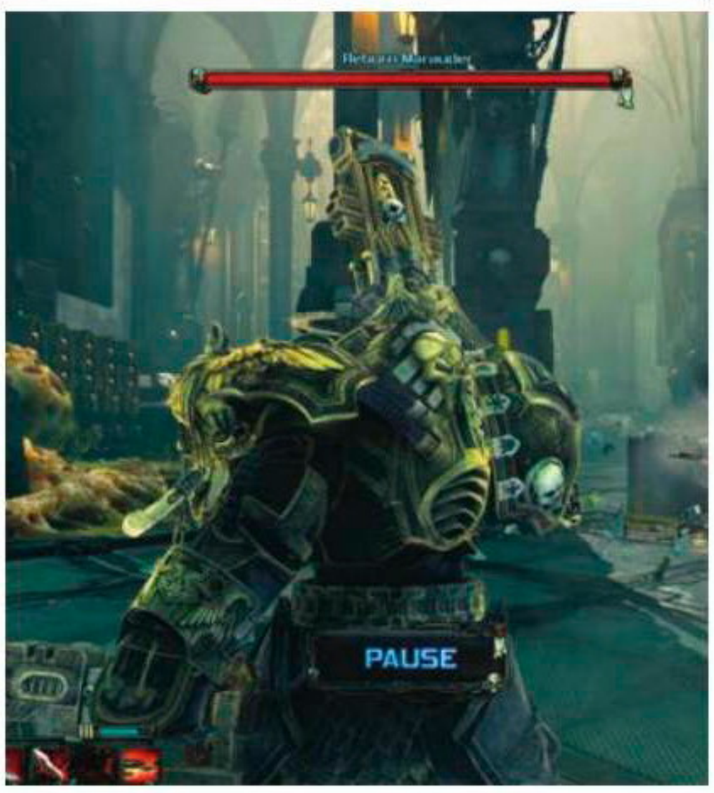
Две отыгранные миссии относились к «виртуальной песочнице», здесь называемой «кампанией инквизитора». Вместе с ней заявлен и классический одиночный режим, нужный больше для обучения новобран-



ВРАГИ тоже обучены пользоваться укрытиями, особенно снайперы. Под прикрытием стрелков остальные пытаются зайти с тыла



РАЗРАБОТЧИКИ продолжают выжимать все соки из собственной, уже не новой, технологии – движок Coretech дополнили новым функционалом



цев основам геймплея. Но ставку команда делает на реиграбельный кооператив, рассчитанный на четверых человек.

Мы оказываемся в секторе Калигари, в дальних пределах сегментума Темпестус. В распоряжении инквизитора будет личный корабль с командой и последователями, и на нем можно изучать сектор. Ведущий сценарист студии Виктор Юхас, разворачивая на экране интерактивную звездную карту, назвал это нелинейностью.

Отчасти это так: мы сможем выбирать, куда отправиться и в какой последовательности выполнять задания; постепенно количество доступных обязательных и побочных миссий будет расти. Впрочем, мимо обязательных для посещения галактических достопримечательностей не позволит промахнуться история, а на второстепенных картах-планетах можно прокачаться, собрать лут и продвинуться в личном расследовании. Одной из задач будет отыскать корабль Martyr («Мученик»), он же крепость, и он же монастырь.

Наконец, еще одна механика, насчет которой предлагают пока поверить на слово, – асинхронный PvP со штурмом крепостей других игроков. Предварительно, конечно, надо возвести свою «крепость инквизитора», украсить ее башенками и расставить оборонительные орудия по периметру.

В заключение Виктор Юхас пообещал, что поступки и решения игроков будут иметь космические последствия. В зависимости от того, кто одержит верх в определенных битвах, во вселенной что-то поменяется. Короче говоря, чем дальше, тем больше вспоминается Helldivers с ее режимом «галактической войны».

■■■

На сегодняшний день красивых обещаний и планов насчет Martyr больше, чем реально работающих в ней систем. А то, что есть, выглядит как еще одна Diablo с парой-тройкой любопытных находок и инквизиторами, одержимыми идеями Империума. NeocoreGames не новички в жанре, но и законодателями моды их не назвать, а потому получиться может по-всякому. ■

ВОЙНА В EVE ONLINE: КАЗИНО ПРОТИВ ПЧЁЛ

СВЕТЛАНА НЕЛИПА

От редактора: когда я ехал на EVE Fanfest прошедшей весной, до моего сведения почти сразу дошло, что в этом году «Фанфест» будет особенным. Не потому, что в этот раз сюда привезли особенно много игр для VR, и не потому, что здесь должен выступить живой президент Исландии, – все это ерунда. Главное, что это, по большому счету, первый раз, когда несколько тысяч игроков из EVE собрались в одном месте, пока в их виртуальном мире идет полномасштабная война. Неужели подерутся?

Не подрались. Но тогда я твердо уяснил, что в этой истории нужно разобраться.

«Мировая пчелиная война» не первый подобный конфликт в EVE, но, вероятно, самый важный, потому что он всколыхнул мир и вернул многим интерес к игре. Эффект – как от большого сюжетного дополнения к, скажем, World of Warcraft, с единственной разницей: движущей силой в этом перевороте выступают люди. Простые игроки.

И это здесь самое интересное.

ПОВЕЛИТЕЛЬ ПЧЕЛ

The Mittani (Mittens) – «Владимир Путин» мира EVE Online, лидер Goonswarm Federation, император The Imperium

Космос огромен и не особенно дружелюбен. Новички и одиночки могут себя чувствовать в относительной безопасности в пределах обжитой четырьмя игровыми расами части Нового Эдема. Но самые ценные ресурсы и безграничные возможности сконцентрированы в «нулях», или «нульсеках», – на территории, где нет никаких законов, запретов и защиты.

МИР EVE ONLINE БЫЛ СЛУЧАЙНО ГЕНЕРИРОВАН, и при этом использовалось число 42 – прямая отсылка к знаменитой книге «Автостопом по галактике»

Чтобы выжить, игроки вступают в корпорации, а корпорации с общими целями объединяются в альянсы. Эта клановая структура прописана в игровой системе, но ее, как оказалось, недостаточно. Поэтому альянсы, в свою очередь, договариваются о сотрудничестве и образуют внесистемные объединения – коалиции.

В 2009 году успешный корпоративный адвокат Алекс Джантурко оставил влиятельный пост в компании Zuckerman Spaeder, чтобы стать космическим пиратом. Так гласит легенда. Злые языки твердят, что никакого успеха и влиятельности не было, а занимался Алекс перекладыванием бумажек и приносил кофе младшим юристам. Но одно бесспорно: сменив род деятельности, Джантурко стал одним из самых известных людей в мире EVE Online. Правда, здесь его знают как The Mittani – или Mittens.

Еще в 2006 году начался его карьерный рост в альянсе Goonswarm. Быстро поняв, что доблесть на поле боя не слишком окупается, Алекс решил стать «Владимиром Путиным». В его интерпретации роль российского лидера вылилась в создание разветвленной шпионской сети и плетение интриг. Эта тактика быстро привела его на пост лидера альянса гунов. Но славу ему принесло уничтожение альянса Band of Brothers изнутри: переманив на свою сторону одного из директоров, Джантурко расправился с главным противником чужими руками.

Несколько лет Джантурко занимал пост председателя совета игроков EVE Online SM и добровольно сложил с себя полномочия после того, как на EVE Fanfest 2012 прилюдно поиздевался над игроком с суицидальными наклонностями. Впрочем, в искренность его раскаяния мало кто поверил, ведь уважительное отношение к другим никогда не было в чести в альянсе Goonswarm Federation. Как и приличное поведение: помните осквернённый памятник? Осквернение заключалось в нанесении на стелу официального символа Goonswarm пчелки с сигарой.

Алекс «The Mittani» Джантурко – пожалуй, самый ненавидимый, обожаемый и известный игрок в Новом Эдеме. Ведь возглавляемая им коалиция The Imperium (некогда известная как Clusterfuck Coalition) с более чем сорока тысячами игроков долгое время удерживала под своим контролем почти все северные регионы нулевого сектора. В последний раз им приходилось демонстрировать свою боевую мощь во время так называемой Хэллоуинской войны, в знаменитой битве в секторе B-R5RB, когда разлетелись на обгоревшие пиксели корабли общей стоимостью в треть миллиона долларов. После этого никто не рисковал мериться силами с «имперцами». Их владычество казалось незыблемым. И это сыграло с ними дурную шутку.

КАЗИНО ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ

История Lenny Kravitz2, Eep Eep и 1RONBANK: Основатель, владельцы и банкиры казино I want ISK

Игровую валюту EVE Online, ISK, можно заработать, украсть, выпросить, получить в качестве награды или подарка, купить за реальные доллары. Или выиграть. Последним заведует онлайновое казино I Want ISK, действующее с ведома и благословения компании CCP.

Все происходит так: желающие испытать судьбу регистрируются на сайте казино через игровой браузер, а затем делают вклады – отправляют взносы в корпорацию I Want ISK, а ее банкиры молниеносно заносят вложенную сумму на счет игрока на сайте. Дальше все идет как заведено: кто-то выигрывает деньги и даже кораб-ли, кто-то проигрывается в пух и прах, но в любом случае казино остается в выигрыше. Как и банкиры, получающие 8% от каждой транзакции.

Финансисты никогда не лезут в бой, ведь в случае проигрыша они рискуют не только своими деньгами, но и средствами клиентов. Каким же образом имена трех крупнейших и богатейших финансовых воротил Нового Эдема оказались в боевых сводках? Виной тому игровое обновление «Цитадель», глава альянса Pandemic Horde по имени Gobbins и семейная пара, называющая себя The Zombies, – Widget Zombie и Binary Zombie.

Осенью 2015 года альянсы и крупные корпорации начали подготовку к постройке собственных цитаделей – огромных космических станций. Строительство даже одной такой летающей крепости обещало вылиться в копеечку, поэтому «Империя» решила пополнить казну. И не придумала ничего лучше, чем обложить налогом все корпорации, пасущиеся в ее секторах. Вопреки ожиданиям, далеко не все вассалы понесли в закрома коалиции честно скопленные деньги. Ряд корпораций и альянсов начал нападать на «имперские» корабли.

В то же самое время, в октябре 2015 года, The Mittani затеял кампанию на Kickstarter, желая издать книгу об EVE Online. Сбор средств шел вяло, и для оживления интереса Mittens решил устроить рейд – отбить

СРЕДНЕМУ ИГРОКУ EVE 32 ГОДА, он старше, чем средний игрок любой другой онлайновой игры

Самый маленький корабль, матарский шаттл, всего 24 метра в длину. Самый большой, титан – свыше 18 километров

КОРАБЛИ ОБЩЕЙ СТОИМОСТЬЮ В 700 МИЛЛИАРДОВ ISK были потеряны оджнажды исключительно из-за того, что один из пилотов нажал не ту кнопку и влетел прямо на базу коалиции противника

у скромной корпорации Pandemic Horde Inc сектор Cloud Ring. Это должен был быть блицкриг: прилетели, всех разбили, захватили, улетели.

Но предусмотрительный лидер корпорации Gobbins успел перевести окно уязвимости на австралийское время, попутно пустив слух о подготовке мощного сопротивления захватчикам. Огромному флоту «Империи» пришлось ждать в состоянии боевой готовности несколько часов, чтобы вторгнуться в совершенно ей не нужный сектор. А там их ждал единственный скромный кораблик, удерживающий право собственности. Gobbins вовсе не планировал сражаться с многотысячной армией за бесполезный клочок космоса. Кстати, деньги на книгу собрать не удалось.

БЕЙ «ИМПЕРИЮ», Я ПЛАЧУ!

Nigerian Banker Prince – подставной персонаж, хранитель всех игровых ценностей вышеупомянутого Lenny Kravitz2

Джо живет в штате Джорджия и работает в охранной компании. Одновременно он ведет игровую жизнь высокопоставленного руководителя корпорации I Want ISK, официального представительства онлайнового казино. Под его руководством находится около двух десятков банкиров, на его счет почти ежедневно поступают проценты от сделок, выплаты за потраченное время и бонусы от собственных финансовых операций.

Если верить Джо, произошло все почти случайно. Он просто следил за новостями из северного сектора «нулей», где силы «Империи» раз за разом не давали должного отпора «повстанцам». Он думал о том, что пилоты The Imperium не так уж сильны и умелы, и месяцы мирной жизни их расслабили и разбаловали. А бесславный захват сектора Cloud Ring показал, что и The Mittani не всеведущ и не всемогущ.

И однажды, в разговоре с одним из представителей фракции наемников Mercenary Coalition, он просто спросил, во сколько обойдется начать войну с The Imperium? «Он назвал огромную сумму, триллионы ISK. А я глянул на свой счет и говорю ему: отлично, начинай!» – рассказывает Lenny Kravitz2.

Так началась война, заказанная и оплаченная одним человеком. Поначалу она обходилась в 300 миллиардов ISK в неделю – для справки, за один доллар можно приобрести 35 миллионов ISK. Отряды наемников получили мощные корабли и все необходимое вооружение и ринулись на «имперские» территории. Слишком долго мирившиеся с владычеством The Imperium корпорации и альянсы начали вступать в коалиции и понемногу отвоевывать богатые северные земли. А финансовый магнат Lenny Kravitz2 выплачивал премии за каждый уничтоженный «имперский» корабль и компенсации за каждый утраченный звездолет. Под флагом финансового магната сражалось три десятка армий наемников.

Коалиция The Imperium дрогнула и пошатнулась. Но у нее все еще были самые мощные резервы, которые она почему-то не спешила бросать в бой. Рано или поздно она должна была встрепенуться и дать отпор, выставив против наглых наемников свою армаду «титанов». Да и денежки у одного-единственного банкира могли бы подойти к концу. Но тут вмешались «Зомби».

БАНКИРА ЛЮБОЙ ОБИДИТ

Widget Zombie и Binary Zombie – альянс Space Monkeys

Работа банкира онлайнового казино сложна и ответственна. Для предотвращения злоупотреблений каждый вступающий в должность игрок обязан внести на счет корпорации огромную сумму денег. Это страховка: любая ошибка банкира покрывается его собственными ISK. Но бывают потери, которые покрыть невозможно.

Семейная пара, называющая себя The Zombie, за компанию с Winet, еще одним представителем руководства альянса Space Monkeys, провела сложную аферу, в результате которой один из банкиров казино потерял более двухсот миллиардов ISK. Владелец казино Eep Eep предложил альянсу вернуть похищенное по-хорошему. Ответом был издевательский смех.

Любое казино дорожит своей репутацией, ведь игроки доверяют ему свои собственные средства. Оставлять негодяев безнаказанными не годилось. И тогда Eep Eep спросил Lenny Kravitz2: «Слушай, у тебя вроде есть какие-то знакомые наемники? Я хочу заплатить им за разгром Space Monkeys».

Альянс Space Monkeys входил в коалицию The Imperium. Мозаика сложилась: к финансированию войны подключилось все высшее руководство I Want ISK.

Время переговоров закончилось. Утомленные многолетним безоговорочным господством The Imperium корпорации и альянсы хотели лишь одного – оставить на месте «Империи» выжженную землю.

ВО ВСЕЛЕННОЙ НОВОГО ЭДЕМА – 7929 звездных систем, каждая из которых сравнима по размерам с Солнечной

Раз за разом свежесплоченные союзники начинали сражения за северные сектора и редко проигрывали схватки.

Что случилось с доселе непобедимой «Империей» – она разучилась воевать? Или же, как утверждают некоторые, The Mittani был слишком занят своей кампанией на Kickstarter, чтобы уделять внимание войне? Думается, все проще: у непобедимой коалиции было не так много возможностей научиться защищаться, ведь мало кто отваживался на них нападать.

«Имперцы» дали этой войне много названий: Война казино, Война отступников, Война предателей. Были и нейтральные определения: Северная война, Пасхальная война. Но прижилось совершенно другое – World War Bee, Пчелиная мировая война. Ведь центром The Imperium и главным владельцем территорий в «нулях» был пресловутый альянс Goonswarm Federation с толстой пчелкой на гербе.

ЕСЛИ ВЫЙТИ ИЗ ИГРЫ ВО ВРЕМЯ ЗМЗ-СРАЖЕНИЯ, корабль отправляется в случайную точку вселенной и остается там в течение 15 минут

УБОЙНАЯ НОСТАЛЬГИЯ

Лишь в одной битве за сектор Hakonen в конце марта «имперцы» потеряли 157 кораблей, включая 5 дредноутов, 99 линкоров и 10 крейсеров. После сражения в секторе M-OEE8 The Imperium недосчиталась двухсот кораблей, эта потеря эквивалентна 147,75 миллиарда ISK.

Расшатанная «Империя» начала разрушаться изнутри: одна за другой корпорации объявляли о выходе из коалиции. Goonswarm Federation по привычке пыталась использовать союзников в качестве пушечного мяса, а отказавшихся клеймила изменниками. Вчерашние соратники накидывались друг на друга, заслуженных боевых командиров объявляли трусами и предателями и изгоняли из корпораций.

Goonswarm Federation утратила все свои территории и большую часть имущества. Space Monkey's Alliance потерял ряд ключевых фигур и объявил о выходе из коалиции. A Winet, замешанный в ограблении IwantISK, совершил виртуальное самоубийство – полностью стер своего героя. Вытеснив самую мощную коалицию из «нулей», временные союзники вновь разделились и начали сражаться между собой за освобожденные территории. The Mittani занят тем, что высказывает недовольство компании CCP: ему не нравится название войны.

Владычество «Империи» подошло к концу, эра мегакоалиций, похоже, тоже. Стоит ли бояться того, что теперь наступит эпоха финансистов и банкиров, диктующих собственную политику с помощью денег?

«Я хотел бы снова увидеть старый Goonswarm, такой как в 2007–2008 годах. Тогда они были неприятными и неотесанными, но не злобными. Они были забавными. Они были бестолковыми. Но они внушали страх, потому что к ним примыкало астрономическое количество людей. Я хочу, чтобы они вернулись к своим корням, снова стали такими, как раньше», – объясняет свои побуждения Lenny Kravitz2.

■■■

Благодаря убийственной силе ностальгии одного-единственного человека в EVE Online на время вернулись золотые времена. «Пчелиная война» не стала ни самой разорительной, ни самой продолжительной. Но и у нее есть свои достижения: в конце марта был побит рекорд по количеству PvP-убийств за день, установленный в ноябре 2014 года. На следующий день побили и этот рекорд, а на следующий – и новый.

Альянс Goonswarm Federation все еще жив, и он все еще немаленький, но ему предстоит заново искать свое место в мире EVE. И пока руководство коалиции ищет виноватых и клеймит «отступников», рядовые пилоты признаются: еще никогда им не было так весело в игре. ■

ЗАБИВАЕМ КАЖДЫЙ ГОД

КАК ПРЕОБРАЗИТСЯ FIFA 17?

ФЕДОР СИВОВ

УЛУЧШЕННОЕ ОСВЕЩЕНИЕ должно добавить ночным матчам атмосферности. Хотя все равно по ходу игры с большинства камер видно только поле

Футбольные симуляторы развиваются циклично. **Pro Evolution Soccer** преобразился пару лет назад с переходом на новое поколение систем. Последние кардинальные перемены в FIFA произошли три года назад, когда серию перевели на движок Ignite. С тех пор прошло не так много времени, но **EA Sports** приготовилась сделать следующий важный шаг.

ФУТБОЛ РЕАЛИСТИЧНЫЙ

Появление в FIFA 16 женских команд и ежегодные изменения в игровом процессе тоже важны. Просто они не определяющие и не задают направление развития серии, как Ultimate Team или смена движка.

Вот уже несколько лет EA переводит все свои игры на технологию Frostbite. Теперь дело дошло до **FIFA**.

Перемена на самом деле напрашивалась. На Ignite последняя часть держится молодцом, но в некоторых аспектах уже начинает сдавать. Особенно если ее сравнить с **PES 2016** хотя бы в плане прорисовки футболистов.

Движок **Battlefield** славится освещением и тем, как на нем моделируются люди. То, что нужно для футбольного симулятора. Правильно поставленный свет украсит и матчи при свете солнца, и ночные – под огнями прожекторов. Те, кому уже посчастливилось сыграть, особо хвалят похорошевшие лица футболистов и порицают блестящие глаза персонажей.

Практика показала, что Frostbite подходит не всем играм, его мощь и потенциал удается раскрыть не везде. В недавней **Mirror's Edge: Catalyst**, к примеру, открытому миру не хватало детализации. Подойдет ли он **FIFA 17** – увидим. В показанных трейлерах слишком мало игрового процесса, чтобы судить с уверенностью.

СЕЙЧАС ОНИ ПОЖИМАЮТ РУКИ, но на поле станут ярыми соперниками

ФУТБОЛ ДРАМАТИЧНЫЙ

Если не учитывать такие менеджерские заботы, как управление командой и подписание контрактов, игровой процесс FIFA всегда концентрировался на футбольном поле. Новый режим «История» впервые вынесет действие за пределы его бровки, а попутно добавит нелинейный сюжет.

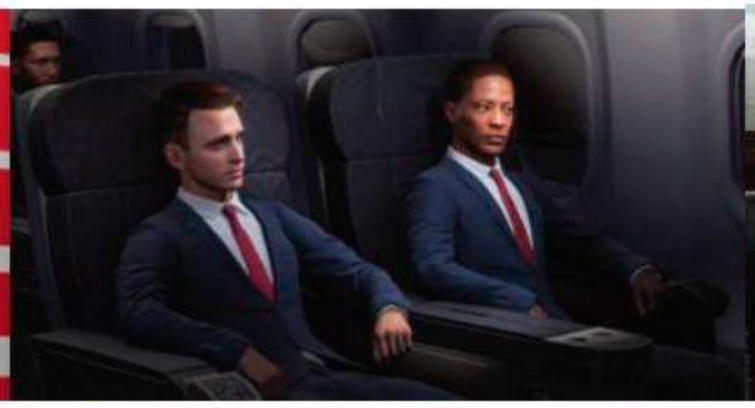
Нам отведена роль одаренного молодого футболиста Алекса Хантера. В его роли нам позволят побывать в раздевалке всех стадионов Английской премьер-лиги, потренироваться бок о бок с Руни и Хазардом, получить наставления от Юргена Клоппа и Арсена Венгера.

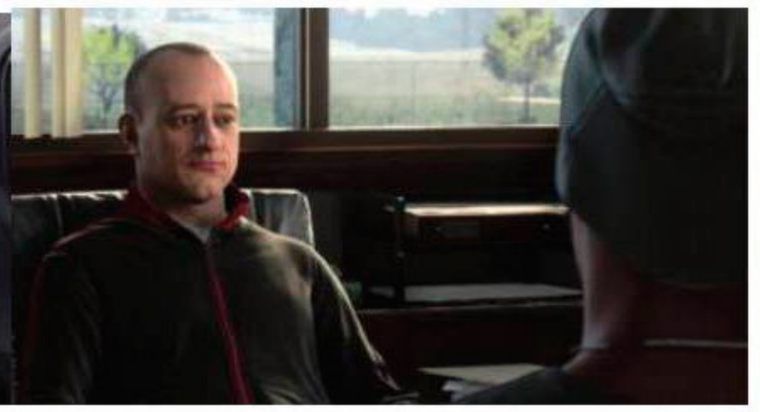
Создать себя или случайного игрока, увы, не дадут. Да и начать карьеру можно только в Англии. Это не случайно. В жестких рамках разработчики смогут прописать отчасти ограниченную, но зато насыщенную событиями историю. Надеемся, она получится «не на один раз» и будет лучше, чем в **NBA 2K16**, где можно было создать альбиноса в семье темнокожих, а события развивались безотносительно успехов и провалов на площадке.

Историю игрока пишет Том Уатт, автор биографии Дэвида Бекхэма, а консультантами выступают молодые футболисты Деле Алли, Рис Оксфорд и Маркус Рэшфорд. Наверняка герой позаимствует понемногу от каждого, а некоторые повороты в его карьере будут схожи со случаями из их практики.

Для пущей интриги Алексу прописали друга, соратника и вечного соперника Гарета Уокера. С ним он станет постоянно состязаться не только на поле, но и за его пределами, а от наших действий зависит, не поссорятся ли товарищи в погоне за славой.

В некоторых сценках, когда наш персонаж общается с игроками, тренером





ПЕРЕРАБОТАЮТ И СТОЛКНОВЕНИЯ С ВРАТАРЯМИ. Возможно, мы увидим и что-то похожее на эту стычку игрока «Лестера» и голкипера «Суонси» (иллюстрация с сайта easports.com)

и журналистами, позволят выбрать реплики. Ответ напрямую влияет на отношения с партнерами по команде, доверие наставника и репутацию в прессе. То есть, допустим, надерзив подметившему его ошибки тренеру, Алекс рискует осесть на скамейке запасных.

Последствия имеют не только разговоры, но и выступление на поле. Перед матчем футболисту дают установку на игру, и от ее выполнения зависит положение в составе. После неудачного матча в следующем его выпустят с опаской, а после нескольких, возможно, временно отправят в запас. Более того, игроку придется отвечать за свои действия. Получив красную карточку, он будет вынужден объясниться перед тренером. А за регулярную плохую игру его могут «сослать» в аренду.

Будет ли после окончания сезона игрок прозябать в резерве, пинать мяч в клубе, борющемся за выживание, или же соревноваться в количестве забитых голов с Гарри Кейном – все это решат наши действия по ходу сезона.

Как долго будет длиться «История», разработчики не говорят, но предположим, что, как и MyCareer в NBA 2K16, она положит начало дальнейшему пути Алекса Хантера, и после достижения определенного уровня начнется привычная карьера за одного игрока.

ФУТБОЛ В ДЕЙСТВИИ

А вот самое важное, игровой процесс, показывают пока вскользь. Даже редкие кадры в демонстрационном ролике на E3 были постановочными. Однако уже сейчас известны некоторые изменения и то, что над ними работают вместе с безмерно одаренными и фантастически техничными игроками – Хамесом Родригесом, Марко Ройсом, Эденом Азаром и Антони Марсьялем.

Как бы с оглядкой на PES, в новой FIFA улучшат систему столкновений. Борьба футболистов видоизменится, они станут толкаться натуральнее и агрессивнее. Особенно это будет заметно во время угловых, когда игроков в штрафной много и все выгрызают себе лучшую позицию под навес.

Индивидуальная борьба тоже станет жестче. К примеру, владеющему мячом игроку теперь необязательно останавливаться, чтобы его защитить, – он сможет делать это и на ходу. Это добавит дополнительный элемент тактики. Скажем, для обыгрыша защитника, вместо того чтобы финтить, достаточно будет поставить корпус.

Товарищи по команде поумнеют и смогут анализировать обстановку на поле. Им не составит труда отступить от тактики и отыскать новые возможности для развития атаки. Особенно разработчики выделяют забегания. Так, фланговые игроки будут выполнять отвлекающие прорывы, чтобы оттянуть на себя часть соперников.

Уж к стандартным положениям вроде не было особых претензий, но и их несколько изменили. Выполняя угловой удар, теперь можно точно указать зону подачи.

ИСТОРИЯ ГЕРОЯ, похоже, будет насыщенной

А во время пенальти и штрафных больше не придется разбегаться с заданной точки, исполнители будут вольны перемещаться и выбирать позицию, прежде чем побежать к мячу.

ЧЕГО НЕ ХВАТАЕТ?

Нам нравятся грядущие изменения в FIFA. Однако у серии есть несколько застарелых проблем и одна прошлогодняя, уже набившие оскомину.

Во-первых, ежегодные нововведения в игровом процессе не только заставляют слегка переучиваться, но и порождают по меньшей мере одну неприятную мелочь – на нее потом все жалуются ровно до следующего выпуска. В FIFA 16 это были мощные дальние удары. Поняв условия, при которых мяч нетрудно послать в обход вратаря из-за штрафной площади, до сих пор легко научиться забивать с этой позиции. Физику вратарей в грядущем выпуске обещают доработать, так что, надеемся, этот недостаток исправят.

Во-вторых, учитывая, что в FIFA 17 меняют систему столкновений игроков, определенно нужно доработать судей. В нынешней части уже за небольшие стычки, если не просто за соприкосновения футболистов, иногда назначают свободные удары. Что уж говорить о подкатах... К судьям не придерешься, лишь когда дают «красную» за грубые удары по ногам сзади.

В-третьих, скоростные игроки – давний недостаток FIFA. Ладно когда опытные «фиферы» строят схему с учетом быстрых крайних. Но многие целиком составляют атакующую линию из молниеносных игроков. А кое-кто и вовсе полностью полагается на скорость и забеги по флангу и больше ничего не предпринимает. Просто потому, что игра позволяет и это эффективно почти всегда. Когда-то же проблему должны исправить!

■■■

FIFA меняется. Этой осенью она преобразится визуально на другом движке; в новом режиме действие вынесут за пределы бровки футбольного поля, а изменения в игровом процессе сделают матчи еще зрелищнее. Быть может, эта часть не изменит того, как мы играем в виртуальный футбол. Но она несет в себе самые кардинальные из всех перемен за три года и определит развитие серии на ближайшее время. ■

ЧТО? Первый показ PES 2017 в рамках турнира по PES League
ГДЕ? Милан, Италия

ДРУГОЙ ФУТБОЛ

ЧТО ИЗМЕНИТСЯ В PRO EVOLUTION SOCCER 2017

ФЕДОР СИВОВ

Два самых громких события этого года в футбольном мире поделили между собой Франция и Италия. В Париже на стадионе «Стад де Франс» 10 июня начался чемпионат Европы по футболу, а финал Лиги чемпионов прошел на стадионе «Сан-Сиро» в Милане.

Оба этих события неразрывно связаны с серией футбольных симуляторов **Pro Evolution Soccer**. Сыграть за любую из стран, участвующих в чемпионате, можно в **PES EURO 2016**, а накануне матча между «Реалом» и «Атлетико» прошел турнир по PES League и была представлена новая часть. Там-то мы и побывали – в числе первых убедились, что эту серию **Konami** пока не готова сдать в утиль. Дела идут неплохо.

ИНДИВИДУАЛЬНЫЙ ПОДХОД

Я играл в демонстрационную версию наподобие тех, что обычно выпускают перед официальным релизом. В ней отсутствовали ключевые режимы, если не считать обыкновенных товарищеских матчей. О нововведениях в myClub и Master League еще расскажут в ближайшее время, а пока получилось разобраться, как поменялось ядро игры.

В этом году PES делает упор на контроль мяча. Конечно, и без того в каждой новой части игроки учатся совершать все больше разных движений и вести себя естественнее, но в **PES 2017** куда более важную роль играют условия, в которых футболисты владеют мячом.

И тут даже не нужно заучивать комбинации клавиш, чтобы начать финтить. Свой характер футболисты демонстрируют и в штатных моментах – в мелкой борьбе, в забегах по флангу, при отборе мяча и прочих технико-тактических действиях. Особенно это заметно на примере столкновений: мощный Погба больше оттесняет противников корпусом, а юркие Ройс или Санчес идут в обыгрыш. Словом, и без хитроумных финтов можно играть красиво.

Когда же нужно отдать пас партнеру – это уже вопрос точности. На траекторию влияет уже больше факторов, в том числе обновленная физика мяча и техника его контроля футболистами. Оттого все чаще приходится пользоваться при передаче

ТОНИ КРОСС (в белой майке) достаточно техничен, чтобы первым касанием отыграть мяч партнеру или принять и немного побороться до подключения других

ОДНА ИЗ ТАКТИК АТАКИ ПРИ УГЛОВОМ: группа игроков пытается паровозом вломиться в штрафную и ошеломить защиту соперника

стрелкой направления, к которой тут традиционно привязана отдельная клавиша.

При приеме мяча куда важнее смекалка, потому что ее переработали и тоже завязали на особенности футболистов. Скажем, быстрые игроки принимают мяч на скорости, а медленные – техничнее, но и те и другие, независимо от способностей, сразу подрабатывают его в указанную сторону. И опять все зависит от игрока: за Озила лучше обработать мяч и отыграть партнеру, а за Жиру предпочтительнее сыграть с упором на силу и протиснуться меж ближайших защитников.

Все изменения в поведении игроков делают местный футбол излишне контактным. Столкновений тут очень много, поэтому разработчикам пришлось перенастроить строгость судьи, иначе в ушах звенело бы от его свистков, сигнализирующих о нарушении правил. Красную карточку за подкат сзади он по-прежнему выдает сразу, но горчичниками стал разбрасываться меньше и вообще реже вмешивается в игру, пуская ее на самотек до серьезных фолов.

Самые эффектные приемы по-прежнему показывают вратари, то кошкой бросающиеся за мячом, то чудом отбивающие летящий в «девятку» снаряд. И самое главное – их сбалансировали, а то в прошлом выпуске разница между стражами ворот с высокими и с низкими показателями была велика настолько, что слабый вратарь пропускал почти все.

Особенно ярко это проявлялось в мультиплеере: там все без исключения вратари были изначально настроены играть на среднем уровне, и этого не хватало, чтобы по меньшей мере не допускать крупных счетов. В демоверсии (по заверениям разработчиков) сила стражей ворот тоже была установлена на среднюю. Разница замечалась сразу. Ни Нойер, ни Чех, ни другие не посрамили свою репутацию, держались достойно и заставляли хитрить и приспосабливаться.

ПОЛНЫЙ КОНТРОЛЬ

В одиночном режиме виртуального футбола можно долго выбирать схему, давать установки на матч и распределять роли, но от этого он не станет такой же командной игрой, как футбол настоящий. В жизни же хорошие команды можно узнать по тактике и стилю игры.

PES 2017 делает заметный шаг вперед, чтобы еще сильнее выделить ваш стиль игры и позволить жонглировать разными тактиками по ходу матча. Привязав перед игрой несколько таких стратегий к горячим клавишам, на поле их можно привести в действие или отменить в любой момент.

Если в команде много плеймейкеров, лучше выбрать барселонскую тики-таку, и несколько партнеров будут часто маячить около вас, чтобы создать варианты для передачи. При наличии быстрых фланговых игроков можно велеть товарищам по команде набегать в штрафную под подачу или прострел. Приказав нападающему держаться впереди во время обороны, вы побережете его силы, а отодвинув линию защиты на последний рубеж, будете уверены, что сзади кто-нибудь прикроет.

16 ЛУЧШИХ ИГРОКОВ в PES на данный момент. Второй и третий слева в среднем ряду – чемпион и финалист соответственно

Есть тактики и для угловых. Защиту можно настроить так, чтобы держать одного игрока или сосредоточиться на определенной зоне, а подавая в штрафную соперника – велеть группе игроков паровозом вломиться в район навеса.

Таких тактик множество, но они имеют и обратную сторону. К примеру, настроить защитников на постоянный прессинг – эффективный прием, но лишь в кратковременной перспективе. Они часто будут брать атакующих в коробочку, но быстро устанут. А если задать широкие фланги, есть риск пропустить проход в свободную зону. Так что, меняя на ходу или определив заранее стиль игры, следует брать в расчет и возможные риски. Ну или, по крайней мере, не переусердствовать.

PES 2017 заставляет думать не только о себе – куда побежать, кому отдать передачу, – но и о том, как действовать в команде. Как если бы вы были играющим тренером и на ходу раздавали указания: «Прессингуем, прессингуем жестче!», «Так, Навас, поменяйся флангом со Стерлингом», «Ребята, теперь действуем по плану Б» и т.д.

Разумеется, новые приемы есть и у компьютерных противников. Те постоянно подстраиваются под вашу игру и нередко преподносят сюрпризы. Если в вашей команде выступает сильный лидер вроде Роналду, то ему попытаются перекрыть кислород и не дадут проходу. Если нет рослых защитников в центре обороны – ожидайте много навесов и забросов в штрафную.

В общем, очень похоже, что в новом PES таким стратегиям, тактическим ходам и маневрам в футбольных баталиях отведена ключевая роль.

PES 2017 продолжает идти своей дорогой, не слишком стараясь догнать **FIFA**. В последние годы в PES было приятнее всего играть именно как в футбольный симулятор. Теперь он станет куда глубже и вариативнее, а заодно избавится от основных проблем. И это уже отличные новости!

О режимах речь пойдет ближе к релизу. Пока что разработчики ставят на первое место игровой процесс – и правильно делают. Потому что PES силен на поле, в действии, а все, что вокруг, для серии давно на втором месте.

ЕСЛИ НАСТРОИТЬ КОМАНДУ на атаку до предела, то на решающий угловой прибежит и вратарь

PES LEAGUE

Одновременно с презентацией игры проходил турнир по PES League. Еще в начале прошлого десятилетия Konami основала «Лигу» как небольшой локальный чемпионат во Франции, но со временем он разросся до киберспортивного мероприятия международного масштаба и уже второй год проходит перед финалом Лиги чемпионов.

В этом году тридцать два лучших по итогам сезона игрока со всего мира приехали в Милан побороться за приз в 15 000 долларов. Соревнование, подобно настоящим международным клубным турнирам, проходило в два этапа: групповой этап и матчи на вылет.

Увы, единственный русский игрок **arthur-Simf** даже не вышел из группы. В финал же через все стадии пробились двое – француз **usmakabyle** и бразилец **GuiFera15**.

Матч за первое место проходил на построенной для этой цели сцене на площади перед собором Дуомо. В упорной борьбе со счетом 4:3 победил **usmakabyle**, став, таким образом, двукратным чемпионом в рамках PES League. Первый свой титул он завоевал год назад.

В следующий раз чемпионом может стать кто-то другой – любой, абсолютно любой умелый игрок, ведь, чтобы попасть в PES League, нужно лишь записаться в ряды виртуальных футболистов на официальном сайте. ■

PES 2017 КРАСЕН ДЕТАЛЯМИ. На этот раз нам обещают, что в мороз можно будет увидеть дыхание футболистов и их следы на поле в непогоду

MIRROR'S EDGE: CATALYST

ВСЕ НЕ ТАК УЖ ХОРОШО

ОЛЕГ ЧИМДЕ

ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК EA DICE
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, Xbox One
САЙТ ИГРЫ mirrorsedge.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i3, 6 ГБ, 2 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i7, 16 ГБ, 4 ГБ видео

Есть десятки приключенческих игр, похожих на великолепную **Uncharted 4**. Есть сессионные шутеры, напоминающие гениальную **Overwatch**. А **Dark Souls 3** – это хоть и исключительный, но все же ролевой экшен. Все «десятки» в 2016-м на данный момент мы поставили играм, что доводят до совершенства механики и идеи своих предшественников и накручивают на них собственные. Так или иначе.

У **Mirror's Edge: Catalyst** предшественников нет, если не считать самой **Mirror's Edge** 2008 года. Это по-прежнему игра, у которой нет аналогов. Похоже, в этом-то вся и проблема.

ПРОГУЛКА

Чуда не случилось. Возможно, все дело в том, что Mirror's Edge уникальна и ей попросту не на что опираться. Где вы еще найдете экшен от первого лица, в котором главное – точность движений и паркур? Может быть, **DICE** не успели отполировать игру (разработка шла около шести лет и не слишком гладко), уперлись в возможности движка и все переделывали в последний момент.

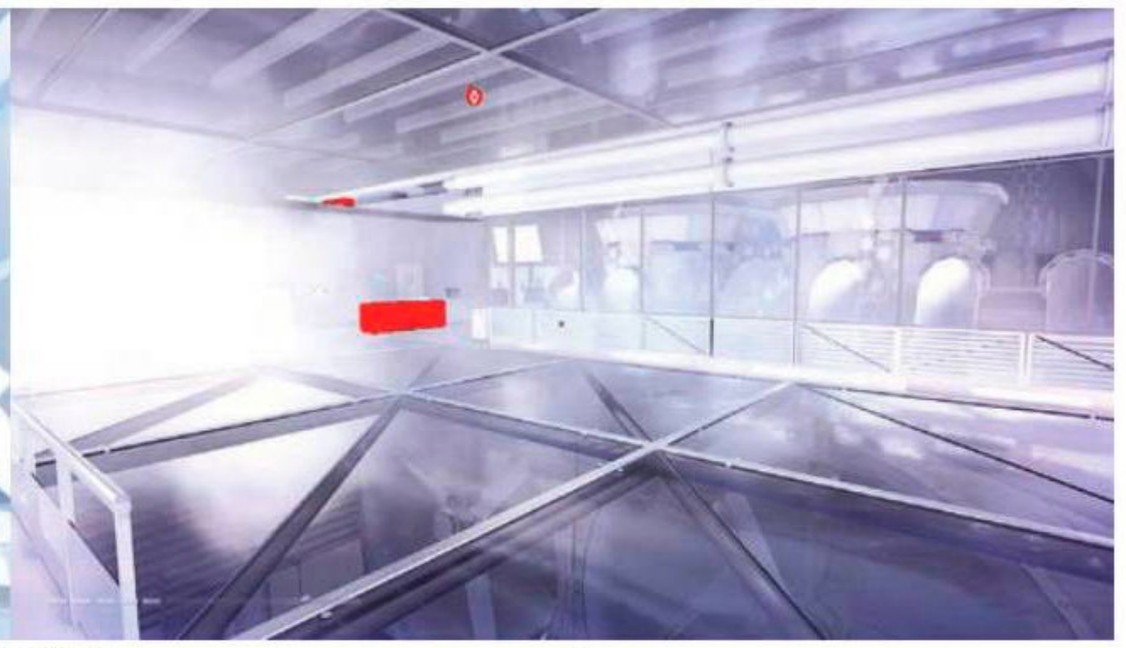
ЭХ, ВОТ БЫ офис «Игромании» был таким!

Это уже не важно. Catalyst получилась совсем не такой, как мы желали.

К первой Mirror's Edge было всего две претензии: куцый сюжет при потенциально интересном мире и засилье миссий в помещениях и под землей, в то время как главная фишка игры – бег по крышам.

Эти две проблемы Catalyst решила. Сюжет тут без резких поворотов, стабильный, линейный, в меру красивый. Благодарить стоит приятных персонажей и хорошо прописанные диалоги. Жаль только, что в основной сюжетной линии слишком мало информации, да и сюжетные линии многих

СО ВРЕМЕНЕМ карта города заполняется значками, от которых разбегаются глаза



ЗРЕНИЕ БЕГУЩЕГО лучше сразу перевести в классический режим или отключить, иначе причин искать новые ходы станет меньше. В классическом режиме некоторые объекты подсвечиваются красным – так игра подсказывает вам оптимальный путь. Однако этот путь, как правило, не самый быстрый

персонажей ведут в никуда – ждите продолжения, ага, еще восемь лет. Как водится, персонажи и игровой мир раскрываются в побочных квестах и записях, разбросанных по всему Городу Зеркал.

Но миру Catalyst далеко до, например, **Remember Me**. По-настоящему уникальных концепций здесь нет, все стандартно для киберпанковских антиутопий: городом правят семьи Конгломерата, жизнь у людей серая и невыразительная, свободомыслие карается, а власти желают во что бы то ни стало поработить разумы людей и превратить граждан в послушных овец. Впрочем, ничего нового.

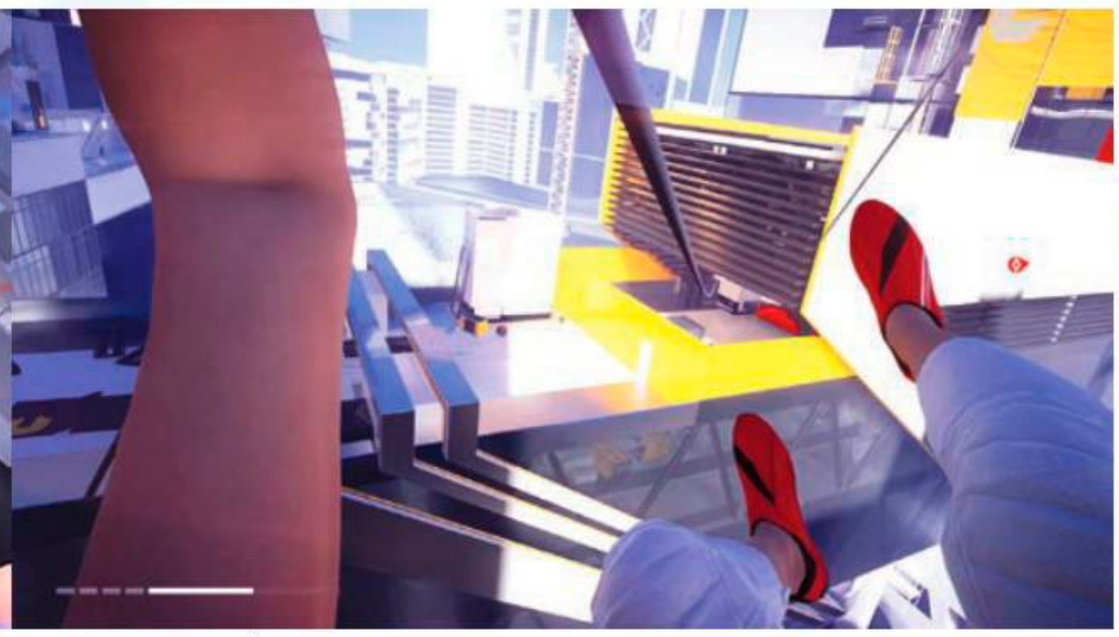
Со второй проблемой расправились кардинально: в Catalyst полностью открытый мир и куча (действительно куча!) побочных заданий. Все они, как правило, резонно посвящены бегу от одной точки до другой. Сюжет вас, конечно, заведет и в лаборатории, и под землю, и в вентиляцию, но это не страшно, ведь 90% игры проходит на свежем воздухе.

Впрочем, Город Зеркал удручающе пуст: такое ощущение, что если доберешься до границ города, то упрешься в нарисованный горизонт. Но так и должно быть. Этот город – в первую очередь полигон, на котором вы будете оттачивать свое мастерство, искать новые лазейки и ходы. Это не **Assassin's Creed**.

А благодаря пользовательскому контенту открытый мир игры показывает новые грани. Весь город – ваш полигон. В любой момент вы можете соорудить собственную трассу, которая потом попадет в миры ваших друзей и просто случайных людей: расставляете контрольные точки, и готово. Нашли труднодоступное место? Ладно, пусть это будет финальной точкой вашей личной трассы. Только сами ее красиво и быстро пробегите, чтобы не опозориться, а там уж пусть люди страдают, пытаясь побить ваш результат.

ЧУДЕС НЕ БЫВАЕТ

Главное в Mirror's Edge – это постоянное движение, ощущение свободы и… душевной чистоты, что ли. Когда ловишь поток, бежишь по кристально-чистым крышам, скользишь по глянцевым поверхностям и хватаешься за острые уступы, не теряя темпа, охватывает эйфория. Вокруг тебя создается поле напряжения, которое может убить, прикоснись к нему кто, но внутри при



ФАКТИЧЕСКИ ключевая сцена из «Прогулки», только, мм, немножко повыше

В ОТЛИЧИЕ ОТ ТОЙ ЖЕ DYING LIGHT, здесь скоростное движение – самоцель. И чтобы двигаться действительно красиво, нужно долго учиться

этом – торжество спокойствия. Есть ты, есть целый город, крыши которого нужно покорить, и есть поток, в который ты попадаешь, когда делаешь все правильно.

Чувству эйфории способствует и великолепный саундтрек от Solar Fields, писавшего музыку к первой части. Главная музыкальная тема, конечно, уже не та (да и Лизы Мисковски на вокале нет), но обычный фоновый эмбиент делает свое дело – ощущения от Mirror's Edge: Catalyst не спутаешь ни с чем.

Тактильно игра великолепна: как в первой части, ты чувствуешь каждый шаг, но к этому теперь добавляются и звуки. Подошвы кроссовок скрипят при беге по глянцевым поверхностям, сочно булькают при движении по воде и легонько ухают при падении с высоты, а в ушах при этом свистит от скорости.

В единый поток движения вплетаются и боевые сцены, но далеко не так органично, как раньше. Стрелять нельзя совсем (что явно хорошо), но иногда чертовски хочется: научиться нормально драться и не терять при этом в скорости очень непросто.

Боевая система специфическая. Есть сильные и слабые удары, меняющиеся в зависимости от обстоятельств: удар ногой в подкате, отскок от стены, с воздуха... Вариантов много, но противники на месте не стоят, а закрепиться на конкретном противнике можно только на несколько секунд, обойдя тем самым цель с фланга.

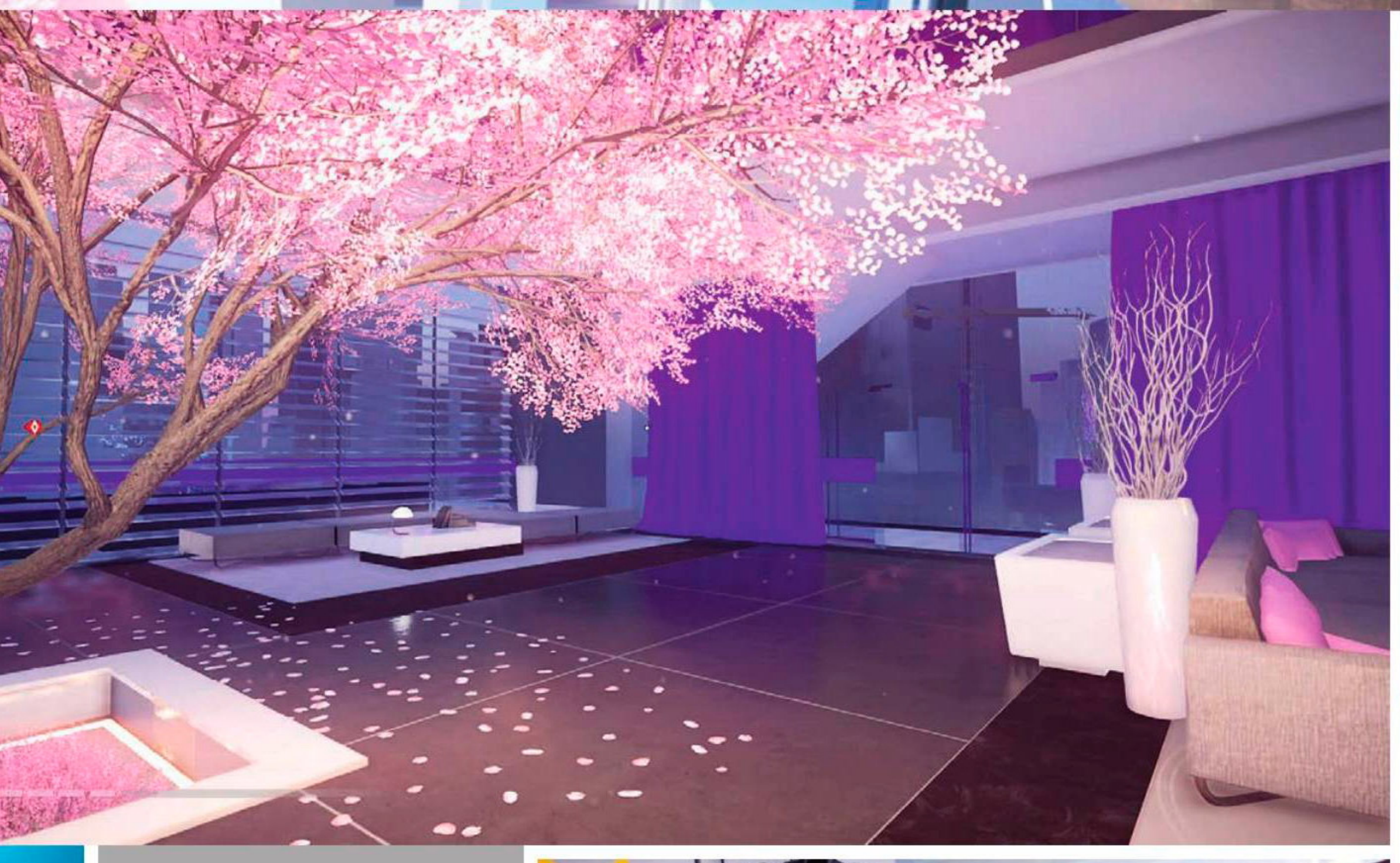
А соперники при этом тупые настолько, насколько это вообще возможно. Оперативник «КрюгерСек» может забежать вам за спину и остановиться, покрутившись на месте. Он может внезапно забраться на уступ, а потом с него не менее внезапно спрыгнуть, порушив все ваши планы. Ну или просто врезаться в стену и упорно глядеть в нее, пока вы не пнете его под зад. При всем при этом бьют (если бьют) они чертовски сильно.

Так что драк лучше по возможности избегать. Жаль только, что не всегда получается, – время от времени игра сознательно загоняет вас на арены с толпами противников, которых нужно обязательно победить. Берегите свои геймпады, друзья, не бросайте их в телевизор. Это адское мучение.

Но главная проблема игры вовсе не это (тупых оперативников можно пережить), а то, что будет с вами всю игру. Скверная техническая реализация визуального ряда портит великолепную работу художественных дизайнеров и архитекторов. Я играл на PS4, но на ПК проблемы тоже есть, просто в меньшем масштабе. Про версию для Xbox One лучше вообще не вспоминать.

Отражающие глянцевые поверхности выглядят отлично. Интерьеры и экстерьеры – выше всяких похвал. Это по-прежнему самая стильная игра на свете. Если вы увлекаетесь дизайном интерьеров и современной архитектурой, ну или просто где-то добыли гору денег на тотальную переделку своего жилища, обратите внимание на Catalyst.

И все бы хорошо, да вот текстуры... Даже люди, утверждающие, что «графика в играх



КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: копия предоставлена издателем незадолго до релиза.
НА ЧЕМ: PS4.
СКОЛЬКО: около пятнадцати часов.

не важна», заплачут, поглядев на прорисовку местных небоскребов. Наверняка изначально игра выглядела гораздо лучше, но затем что-то пошло не так и дальность прорисовки пришлось сильно срезать.

На PS4 доходит до смешного – не то что текстуры небоскребов вдали не прорисовываются, еще и стены прямо под носом рассыпаются на растровые квадраты. В движении (а в движении вы всегда) это почти не заметно, но стоит остановиться, как глаза щиплет от, простите, «мыла». Не снимайте скриншоты, лучше записывайте ролики.

■■■

Но это по-прежнему уникальная игра. Да, есть масса платформеров, заточенных под скоростное прохождение, но нигде механика бега не чувствуется так остро. Четкие движения, просчет каждого шага, масса приемов – их следует применять исключительно вовремя, а теперь еще и открытый мир как огромный полигон, изобилующий препятствиями, которые нужно преодолевать, не теряя темпа.

И все это – от первого лица, когда ты видишь руки и ноги.

DICE доводят до идеала паркур в играх, внедряя и без того идеальную механику первой Mirror's Edge в продуманный до мелочей открытый мир. Мир, где каждое неверное движение может стать фатальным. Мир, где нужно постоянно учиться и совершенствоваться. ■

ПОРАДОВАЛО:
– выверенная механика бега;
– открытый мир – ваш полигон;
– эмоциональное очищение;
– потрясающий визуальный стиль;
– пользовательский контент работает.

ОГОРЧИЛО:
– скверная техническая реализация;
– предельно тупые враги;
– сюжетные линии некоторых персонажей уходят в никуда.

ДОЖДАЛИСЬ?
Эмоционально освобождающее произведение, требующее от вас терпения и настоящего мастерства. Жаль только, что из-за нескольких критических ошибок популярным оно вряд ли станет. Но такие игры нужно поддерживать, даже несмотря на все недостатки.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

ЖАНР Стратегия **ИЗДАТЕЛЬ** Paradox Interactive **РАЗРАБОТЧИК** Paradox Development Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет **ПЛАТФОРМА** PC **САЙТ ИГРЫ** heartsofiron4.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Quad, 4 ГБ, 1 ГБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Core i5, 4 ГБ, 2 ГБ видео

by Hennady

HEARTS OF IRON IV

ГОРНИЛА МИРОВОЙ ВОЙНЫ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

«Граф Цепеллин» не взорвался в клочья, век дирижаблей продолжается. Лейба Давидович Троцкий забил ледорубом убийцу из НКВД. На выборах в США победил «Серебряный легион Америки», и в стране разразилась гражданская война. Пиво «Фронтовое» в пабах Лондона и Бирмингема всего по 15 копеек за кружку (членам Коммунистической партии Великобритании – 10 копеек)...

Вы из тех, кто хотел бы сделать резервное сохранение и посмотреть, «что было бы, если»? Тогда **Hearts of Iron IV** вас приятно удивит. Но если вы видите игру впервые, она будет к вам почти так же жестока, как и предыдущие три части.

НЕДОСТУПНАЯ ВОЙНА

Долгие годы чудесные симуляторы государства от Paradox разъедает один и тот же недостаток: посторонний человек бьется головой о порог вхождения и падает ниц в ужасе перед монументальной механикой, напоминающей структуру сложного полимера. Шведы давно мечтали поменять местами слова в известной пословице (hard to learn, easy to master), ведь на остальных фронтах их серия и раньше достигала всех возможных высот.

Эта серия ближе широкому кругу игроков, чем остальные проекты Paradox (**Stellaris** мы не считаем, она столь же приветлива и ясна, как **Civilization V**). Почему? Потому что Hearts of Iron – или «День Победы» в нашей локализации – призывает к привычным для рядового стратега вещам. Выбери страну поближе к своим идеалам, будь то Советский Союз, Великобритания или – свят-свят! – Третий Рейх, да

КАК МЫ ИГРАЛИ

ВО ЧТО: игру предоставил издатель до релиза.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: сорок семь часов альтернативной и не очень истории.

хоть Уругвай, никто не ставит ограничений. Построй заводы, обучи отряды, отправь в атаку. Звучит просто.

Но Paradox не умеют делать просто.

В основном потому, что война в HoI – это не «A + ЛКМ». Нужно выбрать удачные направления для дивизий, подготовить будущие «котлы», свериться с картой местности (чтобы танки не продирались сквозь чащу) и с метеосводками (чтобы штурмовики не попали в грозу). Не атаковать, черт возьми, через реку самый мощный форт в Восточной Европе. Прикрыть своих солдат авиацией и не профукать ее, потому что в регион влетают две тысячи истребителей врага.

А еще эту ораву надо вооружить, вовремя перевооружить, снабдить и поставить во главе нужного человека.

В Hearts of Iron IV обещали все эти процессы сделать понятнее и удобнее, а то в третьей части можно было сойти с ума от одной только иерархии войск. В сравнении с безумно сложной Hearts of Iron III вышло отлично, без сравнения – привычная для Paradox картина: оригинальная всеобъемлющая механика, которую тяжело постичь.

ПОЛЬША УЖЕ СДАЛАСЬ

Идея о том, что управлять каждой дивизией вручную – это не так уж удобно и прогрессивно, дошла до Paradox не сразу. Первые две части никак не облегчали эту задачу, и партии в них состояли преимуществен-

СОВЕТСКИЙ СОЮЗ несет какие-то безумные потери: не удивительно, что многие стримеры шутя загрызали Красную армию. Кажется, ее сделали чересчур слабой

ВСЕ МИНИСТЕРСКИЕ КРЕСЛА и внутреннюю политику уместили на одной страничке. К счастью, эту недостачу блестяще компенсировали национальными фокусами

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:

Перевод текстов достаточно грамотный, можно предъявить лишь стандартную претензию – склонения и имена собственные чудят и балуются с уродливыми сокращениями. И шрифты – исходный шрифт в стиле старой печатной машинки заменен стандартным, что режет глаз. С сожалением вспоминаем третью часть, где шрифт зависел от выбора союза: фашисты гордо использовали готический шрифт, коммунисты – жуткую псевдокириллицу, а демократам... ну, им и тогда не шибко повезло.

но из напряженных стратегических пауз. Hearts of Iron III достигла кое-какого прогресса: группы армий можно было поручить компьютеру, и если вы добились значительного численного и технологического преимущества, то он даже побеждал.

Hearts of Iron IV доводит идею до логического конца. Выбрали армию, ткнули в линию границы, чтобы обозначить фронт, провели стрелку-другую, нарисовав план наступления. А войсковая иерархия из третьей части отправилась в костер: хоть она и была правдоподобной, но в том виде лишь обеспечивала мигрень. Теперь даже вооруженные силы чудовищных размеров управляются на раз-два. Значит ли это, что стало проще воевать?

Едва ли. Хотя бы благодаря обновленной логистике для авиации и флота. Ваши ребята отважно прут вперед в регионе, где вы содержите полтора десятка картонных истребителей? Значит, их порежут на открытки, а ваши войска крепко застрянут. Решили пересечь залив и коварно захватить чужое побережье? Тогда будьте добры отправить в те края солидный флот, иначе вторжение захлебнется. При этом системы управления самолетами и кораблями устроенцы куда удобнее и нагляднее, чем прежде: направили эскадрилью или флотилию, выбрали задание, и все, теперь приглядываем, чтобы вашим капитанам не оторвали головы.

План выполняется на отлично только при заметном превосходстве над врагом. Стоит нескольким дивизиям пострадать, утратить организацию и понести потери, как весь фронт встает и ждет то ли пополнения запасов снаряжения, то ли восстановления личного состава. Если выделить их вручную и отправить в атаку – успех все равно будет на вашей стороне.

Почему так происходит? Не очень понятно. Видимо, компьютерный полководец не находит свои дивизии готовыми к наступлению, и это мешает наполеоновским планам: приходится снисходить до уровня отдельных дивизий и направлять их собственноручно. Игре не помешал бы комплект настроек для операций: предельный уровень готовности, снабжения и всего остального.

КУЕМ ПОБЕДУ

Перед отправкой на фронт дивизии придется обучить, и эту процедуру перекрои-

АРМИИ сами меняют линию фронта в зависимости от продвижения или отступления

ли как могли. Заводы разделились на мирные и военные. Притом одни разрешено конвертировать в другие – так промышленная логика возобладала над простотой. Но и военные заводы, увы, не штампуют войска, как раньше: они выпускают оружие и технику, а те, в свою очередь, идут на вооружение дивизий.

Потребность армий в снаряжении и машинах меняется постоянно, и постоянно же за ней приходится следить. И здесь, что печально, – никакой автоматизации или делегирования полномочий ИИ. Несомненно, такая схема производства куда правдоподобнее старой, где дивизии клепались на станках, и в ней кроется приятный элемент микроменеджмента. Но и внимание она требует повышенного.

А дивизии придется еще и проектировать – приписать немного мотострелков к пехоте или ремонтную роту к танковой дивизии. Этот вопрос заслуживает отдельной статьи: грамотная комплектация дивизии повысит ее пригодность на поле. А чтобы игрок не ринулся со старта расфасовывать все по-своему, на каждую приписку новой части тратится боевой опыт – абстрактные очки военного ремесла, добываемые в бою. Сухопутный боевой опыт тратится на конструирование дивизий, воздушный и морской – на улучшение параметров самолетов и кораблей. Невероятно занимательное дело, но вкупе с остальными оно еще сильнее вас загружает, а ближе к середине-концу партии еще и теряет актуальность, ибо опыта море, а тратить некуда.

К счастью, модификация подразделений идет с помощью общих шаблонов, никто не заставляет бегать за каждой пехотной дивизией с двумя бригадами САУ. Подберите состав, а игра сама подсчитает, сколько новых машин придется заказать.

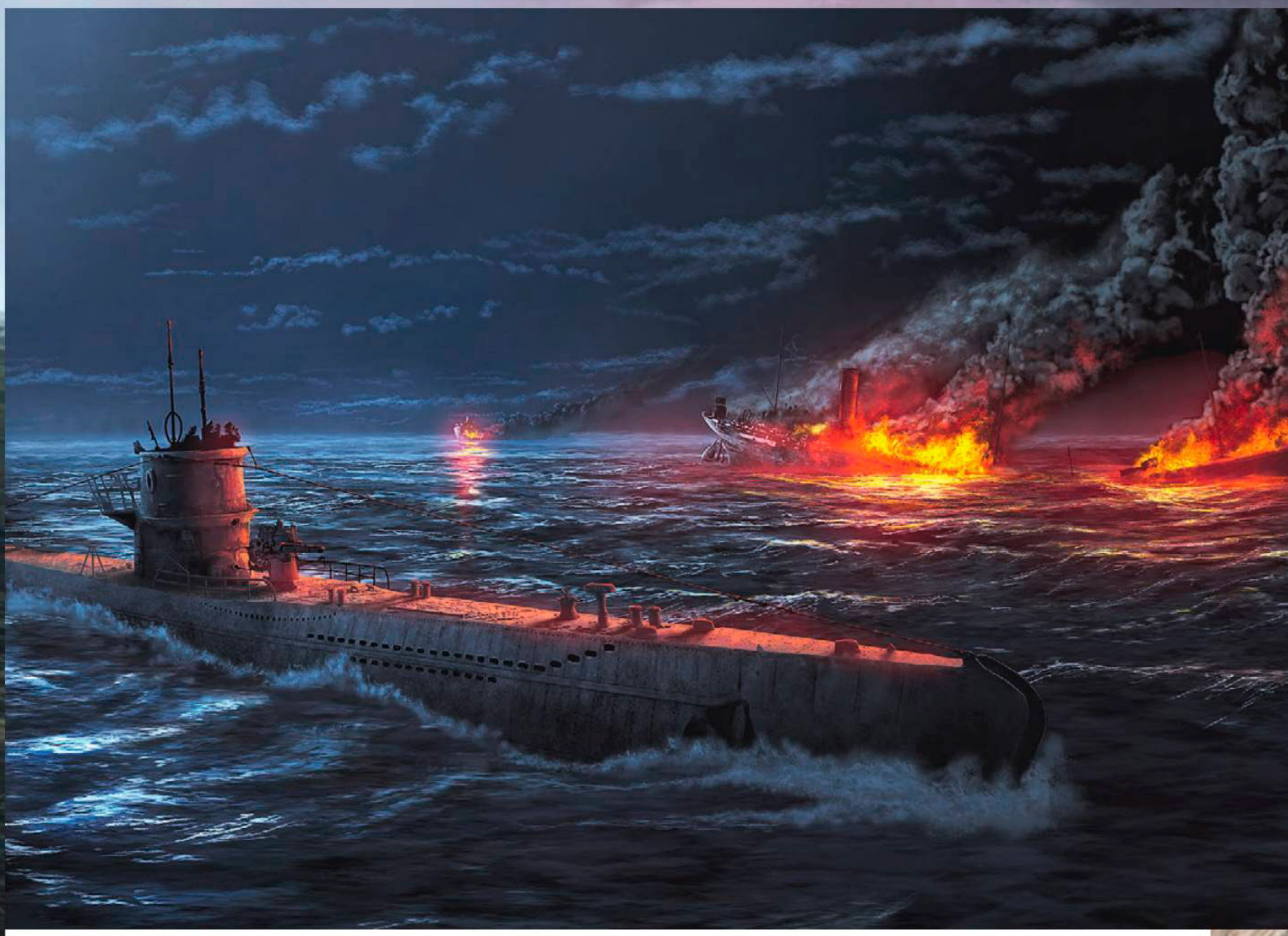
Что это все значит? Если вы, начав партию, слепо выберете группу армий и отправите ее воевать – быть беде. Если удосужитесь разобраться во всех вопросах, связанных с промышленностью, логистикой и поддержкой с воздуха и моря, – тогда быть победе, а сквозь усталость вы ощутите сладость триумфа. И сам триумф, и процесс его достижения больше не требуют бухгалтерской возни со штабами и штурма безумного технологического древа, как в Hearts of Iron III. А командование войсками – если опустить детали – действительно сводит на нет часть тоскливой рутины.

Hearts of Iron IV не боится глобальных перемен, и почти все они – к лучшему. Жаль, что случайный патриот, соблазнившийся названием «День Победы», не оценит весь масштаб замысла... если, конечно, не запасется терпением и вниманием.

КЕРЕНСКОГО – В ГЕНСЕКИ

История не знает сослагательного наклонения, зато мы знаем и любим. Потому Hearts of Iron всегда привлекала людей, неравнодушных к музе Клио. Много ли на свете игр, позволяющих вывернуть мир наизнанку?

В Hearts of Iron IV эту жажду «перемен задним числом» наконец оформили юридически. Помните национальные идеи из **Europa Universalis IV**? Paradox перенесли их с рельс долгосрочной политики в русло политики конкретной и сиюминутной, выдав



ЧЕТЫРЕ ГОДА ПРОМЫВКИ МОЗГОВ – и после выборов в США разгорается гражданская война против Свободной Американской империи. Конфедераты 2.0

каждой стране кучу вариантов развития. Выбор фокуса – это выбор долгосрочной стратегии развития, как в техническом, так и в политическом плане. Выглядит и работает как древо технологий, только каждый из национальных фокусов дает мощные модификаторы или к отраслям науки, или к внешней политике – будь то повод для войны, взрывной рост поддержки нужной партии или нечто особое. Больше всех повезло, конечно, «мажорам» – великим нациям.

Германии, например, досталось несколько взаимоисключающих ветвей – как и остальным странам. Вместо вторжения в Скандинавию она может выбрать развитие морского флота и принудить северные страны к дружбе. Вместо требования польского города Данциг себе немцы могут предложить его обмен на Словакию (если прежде вы ее приговорили, а не предложили союз). Одна из ветвей вообще распускает ось Берлин-Рим-Токио, заменяя ее на ось Берлин-Москва. Кошмар, а? Все ваши сумасшедшие идеи непременно найдут здесь воплощение, и никаких препон игра не чинит.

А отступление от реальной истории теперь не карается отсутствием политических событий и удивленными взглядами со всего мира. Мало того, уберите перед началом партии галочку с пункта об историческом подыгрывании со стороны ИИ, и мир с удовольствием вкатится на страницы книг в жанре фантастики. Будет и польский альянс Междуморье, и восстание троцкистов в СССР (не очень понятно, влияет ли на него выживание самого Троцкого в ходе скриптового события), и англо-американская война.

Кое-какой регулятор агрессии все же остался. Уровень мировой напряженности – это примерный процент готовности человечества к новой глобальной войне. Агрессивные действия повышают ее, а миролюбивые страны не могут принять весомых мер, пока напряженность не достигнет пугающих

ДРУГИЕ ДЕРЖАВЫ не обязаны плясать под вашу дудку. Выполнив фокус «Альянс с СССР», будьте готовы к тому, что Сталин через неделю разорвет ваш союз

КАКОЙ ЧУДОВИЩНЫЙ МИР я создал в этой партии! Удовольствие от игры за Третий Рейх – не самое здоровое, надо признаться

величин. Занятная обоюдоострая штука: чем активнее вы развязываете войну, тем скорее апологеты демократии приплывут вам мстить. Прежде тут играл роль параметр угрозы для каждой отдельной страны.

«Минорам» же такую роскошь не подарили: все страны за пределами «Большой семерки» делят один-единственный набор национальных фокусов. Хоть он и дает определенную политическую гибкость (выбор идеологии, альянса, тактики войны), но специфических идей в нем нет. Почему Ирландии не разрешают, скажем, взять реванш в противостоянии Великобритании? Понятно, что на проработку всех стран в игре ушло бы нерационально много усилий, но цена экономии – не столь глубокая игра за малые державы. Хотя какие уж малые! Испания, Канада, Турция – весьма могучие страны при правильном развитии.

■■■

Безусловно, Paradox достигла новой вершины в отношении дружелюбности своих игр: Hearts of Iron IV значительно приятнее, сочнее и ярче, нежели прошлая часть. А процесс ведения войны наконец-то стал близок к тому, каким его обычно представляют. Просто чертим линии на карте, ждем, когда генерал соберет всех в кучу, и жмем кнопку «Начать выполнение плана».

Но Hearts of Iron IV опять требует недюжинного внимания к деталям и концентрации. В ней обновлена система производства, обучения, воздушных и морских операций – серия не стоит на месте. Однако к людям за пределами аудитории Paradox она все так же беспощадна. Крепитесь. ■

ПОРАДОВАЛО:
– по-прежнему самый масштабный и детальный варгейм;
– удобная и наглядная тактика войны;
– национальные фокусы, свойственные даже державам на самом бредовом пути развития;
– целая игра в игре в промышленной отрасли.

ОГОРЧИЛО:
– если вы не знаток жанра – будет тяжко;
– многочисленные недочеты интерфейса, понуждающие к массе лишних телодвижений.

ДОЖДАЛИСЬ?
По-прежнему лучшая стратегия для тех, кто мечтает изменить вторую мировую на свой лад. Немного ближе к людям – и значительно крепче фундаментом.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
9,0
«Великолепно»

ВЕРДИКТ

ЖАНР Пошаговая тактика
ИЗДАТЕЛЬ Nintendo
РАЗРАБОТЧИК Intelligent Systems
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА 3DS
САЙТ ИГРЫ fireemblemfates.nintendo.com

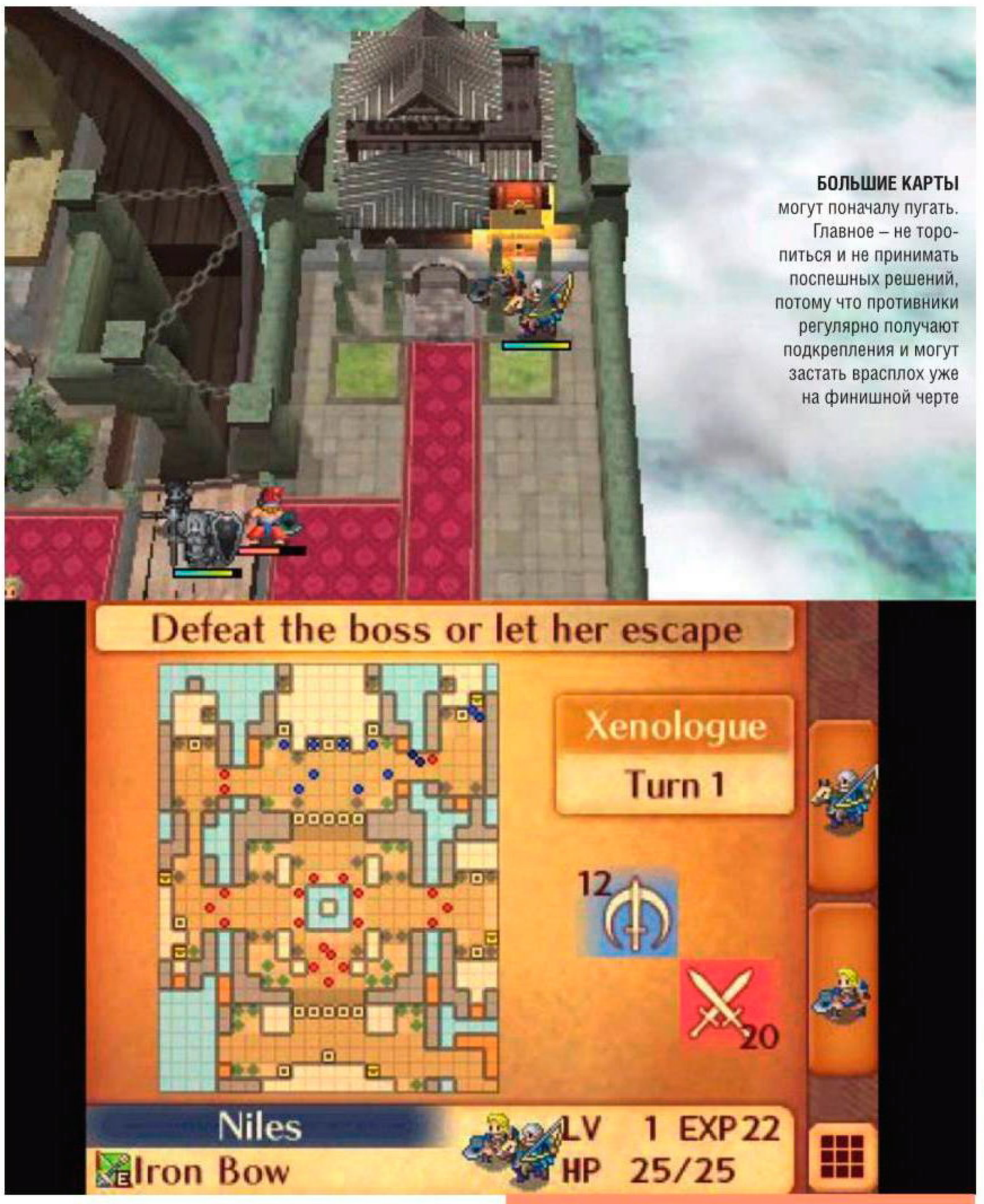
FIRE EMBLEM FATES

ДВЕ С ПОЛОВИНОЙ ИГРЫ ПРО ОДНО

ДАНИИЛ ЧЕРЕЗРЕЧКОВ

Fire Emblem в прошлом – сложная и увлекательная тактическая ролевая игра, один из самых узнаваемых сериалов Nintendo. На 3DS серия в каком-то смысле обрела второе дыхание: **Fire Emblem Awakening** не такая сложная, зато гораздо более долгая и уделяет много внимания развитию отношений между персонажами.

Fire Emblem Fates продолжает начатое, но старается угодить всем – обиженным хардкорщикам в том числе. Поэтому она состоит из двух равноправных игр – **Birthright** для новичков и **Conquest** для тех, кто первыми напишут гневные комментарии, – с разным взглядом на один и тот же сюжет и разным набором героев. Для тех же, кому и этого будет мало, предусмотрен третий сценарий, но его можно приобрести только как DLC.



БОЛЬШИЕ КАРТЫ могут поначалу пугать. Главное – не торопиться и не принимать поспешных решений, потому что противники регулярно получают подкрепления и могут застать врасплох уже на финишной черте

Скажем прямо: насильно разделить одну игру на две с половиной – одно из самых странных и неудобных решений Nintendo, и, пожалуйста, делать так больше не надо. Это не Pokemon.

ТЕМ НЕ МЕНЕЕ

Fire Emblem Fates рассказывает историю о противостоянии двух государств. Одно из них, Хосидо, идейно напоминает феодальную Японию со всем, что прилагается: самураи, катаны, нагинаты, лучники с юми и розовая сакура для обрамления экрана. Это вроде как хорошие и добрые люди.

Нор же представлен как государство европейское: закованные в броню рыцари, топоры как главное оружие, большая грудь и широкий зад старшей сестры главного героя, неуемная жажда власти и престарелый дядька на троне. Это люди не очень приятные.

Самый главный в этой истории выбор игрок делает еще в магазине, решая, интересы какой страны защищать. Если не понравится, то второй сценарий можно докупить как DLC. А если не понравится и он, есть третий, где выбирать ничего не надо. Правда, от перемены мест слагаемых сумма не меняется. Игрок получит одну

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: полная версия игры (все три сценария) предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: Nintendo 3DS
СКОЛЬКО: тринадцать часов на Birthright, тридцать три часа на Conquest.

КРАСИВЫХ РОЛИКОВ хватает, хотя они гораздо лучше смотрятся как часть трейлера на YouTube, чем вживую: экранчики 3DS не про CG

СТАРШАЯ СЕСТРА – одно из ощутимых утешений во время игры в нечеловечески сложный Conquest

и ту же историю, только с разными взглядами на конфликт, в детали которого не захочет вдаваться, поскольку незамысловато, неинтересно и скучно.

Каждый сценарий в Fire Emblem Fates состоит из двадцати семи миссий, и несколько начальных на самом деле общие. В загружаемой версии сторону выбираешь уже во время прохождения, а еще в этот момент полезно иметь доступ к интернету – игра почему-то не загружает сценарий заранее, только после принятия решения.

Путь Хосидо (на коробке с игрой написано Birthright) значительно легче и подойдет тем, кто раньше в Fire Emblem не играл и с жанром тактических ролевых игр знаком плохо. Это отличная вводная: тут можно научиться правильно выбирать бойцов, узнать сильные и слабые стороны оружия, преимущества воинов на летающих животных и пеших, правильные комбинации (нападать в ближнем бою всегда лучше, если прикрывает лучник или маг) и построения.

В ЧЕМ РАЗНИЦА?

Уровень сложности растет постепенно, в распоряжении игрока сразу оказывается несколько умелых героев, а самое главное – есть случайные дополнительные задания. Если следующая глава кажется слишком сложной и есть необходимость прокачаться или заработать денег и купить новое оружие, то сделать это можно только в истории Хосидо.

Сценарий за Нор (на коробке написано Conquest) предлагает высокую сложность уже на старте, с другими типами миссий, ограниченными ресурсами и опытом. Это как раз более или менее классический Fire Emblem, когда можно потратить четыре часа на вдумчивую оборону лагеря, но проиграть на последнем ходе из-за того, что вражеский копейщик на пегасе заколол вашего мечника и занял точку отступления.

Однозначно сказать, что из этого интереснее, сложно. Хосидо предлагает характерную для большинства современных видеоигр концепцию, когда все просто и всегда есть чем заняться. Ближе к финалу можно совсем забросить сюжет и развлекаться только за счет второстепенных миссий, зарабатывать особые ресурсы, улучшать постройки в собственной крепости и ставить новые здания, укреплять оборону. Грубо говоря, проходить одну или две миссии в день, после чего открывать новые магазины (один из них торгует аксессуарами вроде банных полотенец), возводить статуи героев или приглашать в свой домик отличив-

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Игра на английском языке.
Выбрать исходное озвучение нельзя.

шихся офицеров для поднятия боевого духа (в японской версии есть мини-игра, где надо стилусом тереть офицерам лица; в европейской версии на лица можно только смотреть).

Отдельное развлечение – это так называемые «вторжения», когда вражеская армия пытается разрушить замок игрока и надо быстро всех перебить, пока они не натворили дел. В таком виде Fire Emblem Fates превращается в игру про классных персонажей: их можно прокачивать, переодевать и вовлекать в беседу, и рано или поздно между ними складываются романтические отношения.

В версии про Нор получать удовольствие от вышеописанного сложнее, поскольку любой ресурс – человеческий, финансовый, даже запас ягодок, что растут в саду, – ограничен и нет возможности упростить прохождение. Бойца, скажем, можно не то что потерять, а попросту не успеть прокачать... или дать возможность получить новое звание не тому герою, чем сильно усложнить себе жизнь. Если все главы за Хосидо удастся пробежать часов за пятнадцать, то в случае с Нор можно на неделю застрять на одном уровне.

■■■

Несомненно, это лучший выбор для тех, кто любит серьезный вызов в видеоиграх, и все же сразу уточним: он не будет ничем отмечен. Обе истории одинаково наивны, повествование предельно упрощено, и шокирующих сюжетных поворотов в игре нет. В отношении сценария происходящее напоминает скорее средней руки подростковое аниме. Это тоже неплохо – позволяет ввести много ярких персонажей, понятных и приятных молодой аудитории. Но в то же время либо сразу отсекает неготовых терпеть рисованное размазывание соплей, либо вынуждает их проматывать диалоги – хотя бы для экономии времени. ■

ПОРАДОВАЛО:
– много уникальных персонажей;
– представлены сценарии всех видов сложности: от самых простых до суперфанатских;
– вместе с DLC это может быть приобретением на долгие годы.

ОГОРЧИЛО:
– невыносимо скучный сценарий;
– разделение одной игры на три кажется нелепым;
– есть вопросы к балансу персонажей.

ДОЖДАЛИСЬ?
Интересная тактическая ролевка, которая старается привлечь новую аудиторию к устаревающему сериалу. Неспособность учесть одновременно и требования фанатов, и нужды новичков вылилась в необходимость разделить игру на две, и выбрать нужную версию – это все же самое сложное, что есть в Fire Emblem Fates.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

8,0

«Отлично»

ВЕРДИКТ

ЖАНР Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Ska Studios
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4, PS Vita
САЙТ ИГРЫ saltandsanctuary.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 1 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core 2 Duo, 2 ГБ, 1 ГБ видео

SALT AND SANCTUARY

МУКИ И ГОРЕ У СОЛЕНОГО МОРЯ

СЕРГЕЙ НЕПРОЗВАНОВ

Вы играли в **Dark Souls**? Семейная пара разработчиков из **Ska Studios** играла, и усваивать это приходится на каждом шагу. Нехитрые параллели между играми начинаются с обучающего уровня с серьезным боссом в финале и не заканчиваются никогда. Подсказки-послания на полу, святилища – контрольные точки, парирования и кувырки, ловушки и до боли знакомые локации и противники. У нас тут своя Dark Souls – с кооперативом, солью и без третьего измерения. Почему с солью вместо душ? Да потому, что это тот эмотикон в Twitch, что заполоняет чат в минуты отчаяния, прострации и прочих крайних реакций стримера на досадную ошибку.

ДЫМ И ЗЕРКАЛА

Сначала все отсылки вызывают улыбку, словно хорошая пародия, потом начинают раздражать, как бородатый анекдот. В лучшие времена такие вещи уходят за кулисы, оставляя простор чему-то свежему, оригинальному, но после срывают маску и с него. Да, здесь тоже зашифрован Dark Souls, о боги!

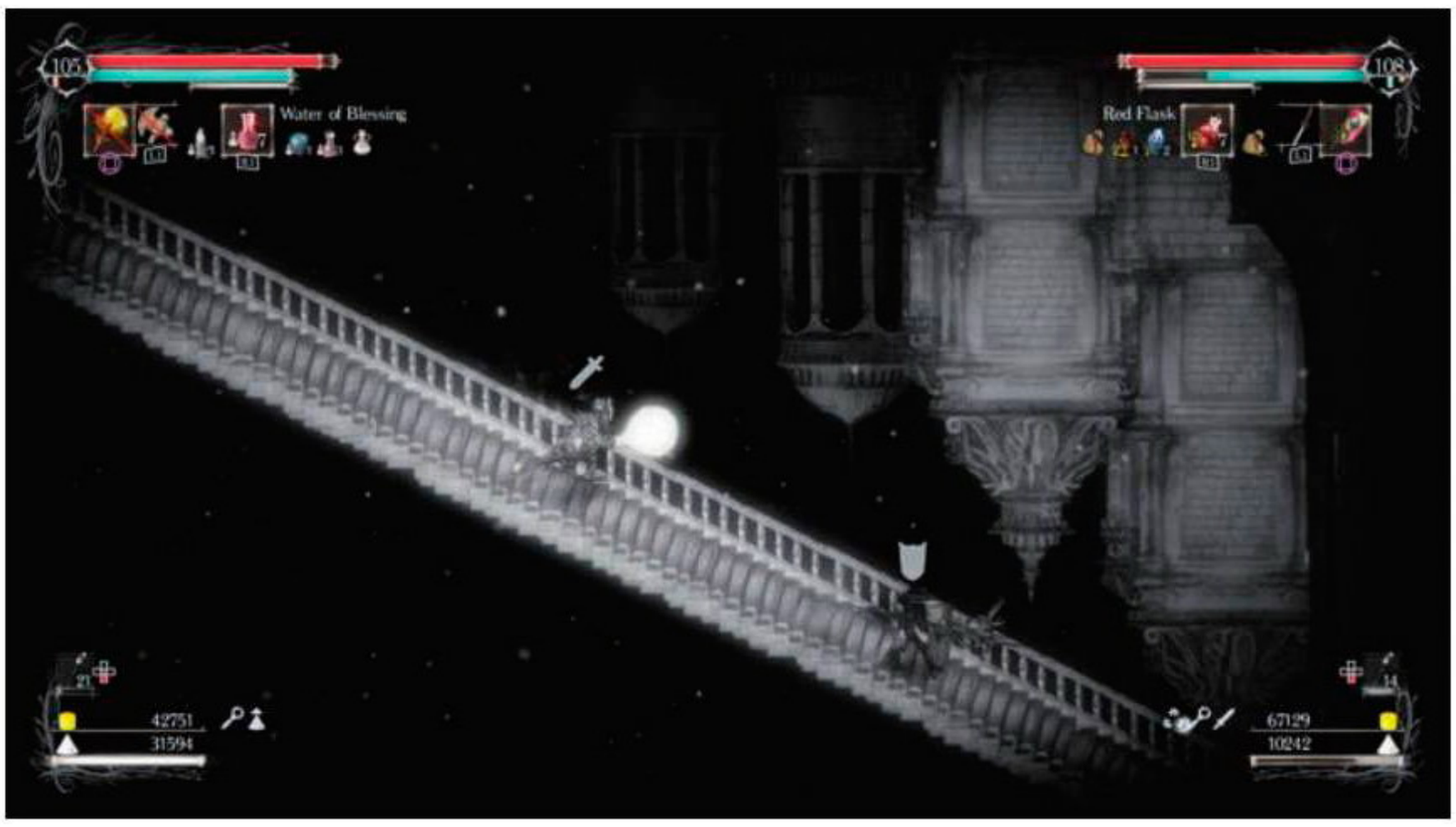
Самое смешное, что Salt and Sanctuary легко обошлась бы без подобного цитирования. К тому же с точки зрения геймплея она ближе к **Castlevania: Symphony of the Night**, чем к той игре, которой пытается казаться. И пока Ska Studios вставляет свои отсылки без лишней агрессии и навязчивости, с ними смиряешься. Для игроков – лишний повод вспомнить любимую серию, а для разработчиков – легкая реклама. Главное, чтобы сама игра не порочила то наследие, из которого проросла.

ТО ТУТ, ТО ТАМ ВАМ БУДУТ ВСТРЕЧАТЬСЯ НЕИГРОВЫЕ ПЕРСОНАЖИ.
У каждого свои цели, и на ваши трудности товарищам, мягко говоря, наплевать. Помощи ждать не приходится

Оставив все попытки играть по старой «душевной» памяти, наконец перестаешь умирать, адаптируешься к управлению, да и просто принимаешь истинный образ игры. Удивительно, как команде из двух человек удалось сделать настолько гибкую и работоспособную механику и при этом не дать маху с насыщением мира нужными вещами. Оружия, доспехов и заклинаний хватит не на одну армию, и, чтобы изучить все возможности по настройке параметров персонажа, нужно провести в игре не один и не два десятка часов. Вся хитрость – в дереве развития. В отличие от «настоящих» Souls, в Salt and Sanctuary нельзя менять специализацию на ходу.

Для каждого типа оружия и брони следует усиливать одну последовательную ветку развития. Углубившись в изучение фехтования на мечах, вы попросту не сможете взять в руки не то что лук или магический посох, но даже топор. Сменить тяжелую броню на легкие кожаные доспе-

КОГДА ВАШ ПЕРСОНАЖ НАЧНЕТ СМЕТАТЬ ВСЕ НА СВОЕМ ПУТИ,
за ним придут единороги. И станет совсем не до шуток



ВЫБРАТЬ НУЖНЫЙ «ПОМАЗОК» ДЛЯ ОРУЖИЯ КРАЙНЕ ВАЖНО.
Многие боссы уязвимы для отдельных типов атак и лишь почесываются от других

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра куплена в цифровом магазине PlayStation Store.
НА ЧЕМ: PS4.
СКОЛЬКО: около пятидесяти часов, пятнадцать – в одиночных путешествиях, остальные – в славном кооперативе.

ХЛЕБ ДА СОЛЬ ВАМ

На PlayStation 4 игра вышла в очень удачный момент: фанаты Dark Souls жили ожиданием третьей части, и убить это время на нечто сходное по духу и атмосфере было весьма приятно. А вот версия для ПК слегка запоздала. Ажиотаж вокруг Dark Souls 3 все еще в разгаре, и кому же сейчас может приглянуться его двумерный подражатель?

Salt and Sanctuary благодаря отлаженной механике отлично подходит для скоростных прохождений. Обилие секретов, скрытых путей и атмосферный мир с легкостью затянут путешественников. Любителям преодолевать трудности игра не раз подсыплет соль на рану. Но лучше всего она смотрится и ощущается при совместном прохождении.

Кооперативное прохождение сглаживает те недостатки, что бросались бы в глаза при одиночном. Там, где босс оказался чрезмерно сложен для вашего типа персонажа, на передний план выходит напарник с более подходящим оружием. Мощная экипировка, бесполезная для вас, но подходящая другу, усиливает ваш отряд, а не отправляется в заплечный мешок. Жаль только, что нет онлайнового кооператива, – играть придется, сидя на одном диване. Игра от двух человек для двух человек – философия такая.

■■■

Salt and Sanctuary красиво и атмосферно переносит знакомые по Souls декорации и механики в двумерное пространство, интерпретирует и подстраивает их под собственное повествование. Игра откровенно нацелена на конкретную аудиторию, из-за чего индивидуальность отсекается ради попыток сойти за старую знакомую.

И ведь ее приходится рассматривать в контексте, навязанном самими авторами, – сравнивать с серией, которой она обречена проигрывать по всем статьям. Но если отбросить авторское желание быть «как From», Salt and Sanctuary – достойная наследница старых «метроидваний» с великолепно вписанным кооперативным режимом. ■

хи тоже не позволят без соответствующего навыка. Облик персонажа жестко привязан к выбранной линии развития, и это, черт побери, сковывает.

Если не распылять опыт по древу навыков, а целенаправленно изучать одну выбранную ветвь развития, рядовые противники очень скоро перестают быть камнем преткновения. Нужно лишь свыкнуться с тем, что вооруженному ножом вору придется приложить куда больше усилий, чем, например, рыцарю в тяжелых доспехах и с двуручным молотом. Пропасть в потенциале между классами видна невооруженным глазом. Но и того хватает, чтобы играть с чувством комфорта.

Когда в голове складывается четкое представление о принципах внутриигровой механики, когда руки начинают без задержек направлять персонажа, а герой обзаводится мощным арсеналом, напряжение от игры, словно Сизифов камень, переваливает через вершину и стремительно срывается вниз, сметая на своем пути любые препятствия. Чем дальше, тем легче становится Salt and Sanctuary, и даже дополнительные испытания (необратимая смерть, отсутствие аптечек, щитов, доспехов и т.д.) перестают казаться непреодолимыми.

И на этом спуске у Salt and Sanctuary остаются два козыря: эксперименты с развитием персонажа, цель которых – создать оптимального сокрушителя миров, и мощнейший стимул для исследования уже пройденных мест, с коллекционированием, добычей ресурсов и поиском тайных троп.

ПОРАДОВАЛО:
– приятный глазу дизайн и визуальный стиль;
– большой и насыщенный мир;
– работоспособная боевая механика;
– азартный кооператив.

ОГОРЧИЛО:
– за подражательством теряется индивидуальность;
– древо развития персонажа мешает гибкости;
– кооператив только в локальном режиме.

ДОЖДАЛИСЬ?
Salt and Sanctuary отчаянно подражает серии Souls, притом что на поверку она куда ближе к Castlevania тех времен, когда с этой серией еще стоило считаться. Но оно и к лучшему. Темных душ у нас и так хватает, а хороших боевых платформеров с кооперативом – всего ничего.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,5
«Хорошо»

ВЕРДИКТ

ЖАНР Ролевая игра
ИЗДАТЕЛЬ И РАЗРАБОТЧИК Daniel Wright
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ darkmaus.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Quad, 4 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core 2 Quad, 4 ГБ, 1 ГБ видео

DARKMAUS

ХВОСТ ЗА ХВОСТ

СЕРГЕЙ МАТВЕЕВ

Полые повержены, улицы Дранглика и Лотрика исхожены вдоль и поперек, а вас в конце концов принял огонь. Что ж, теперь попробуйте повторить пройденный путь в шкуре крысы.

Вы просыпаетесь на пустынном берегу. Повсюду тьма, куда идти и где искать спасение – не известно. Легкий ветер ерошит шерстку, маленькие лапки крепко вцепились в меч, блестящие глазки-бусинки ищут вдали проблески света. Вы делаете первый, еще неуверенный шаг вперед. **DarkMaus**, дамы и господа.

В ТЕМНОЙ НОРЕ

Идея перенести механику Dark Souls в мир мышей и крыс кажется заделом на нелепую пародию, но создатель DarkMaus Дэниел Райт доказал, что смеяться тут не над чем. С первой секунды «Dark Souls про грызунов» рождает ощущение... пустоты и растерянности. Никаких объяснений. Теперь вы крыса, смиритесь.

С каждым шагом мир приобретает новые очертания, а из кустов вылезают враги: сперва всякие агрессивные пни, пауки и птицы, позже – такие же, как вы, вооруженные крысы. Выглядит вся эта флора и фауна довольно-таки сурово и мрачно благодаря стилистике, построенной на контрасте темного и светлого; вместо тщательно прорисованных персонажей здесь лишь черные силуэты. Очень похожий стиль у **Limbo**.

В ТЕМНЫХ ЛЕСАХ ВАС, КАК ПРАВИЛО, ЖДУТ СТАИ ПАУКОВ.
Они хоть и маленькие, но кусаются очень больно. Главное – не давайте себя окружить

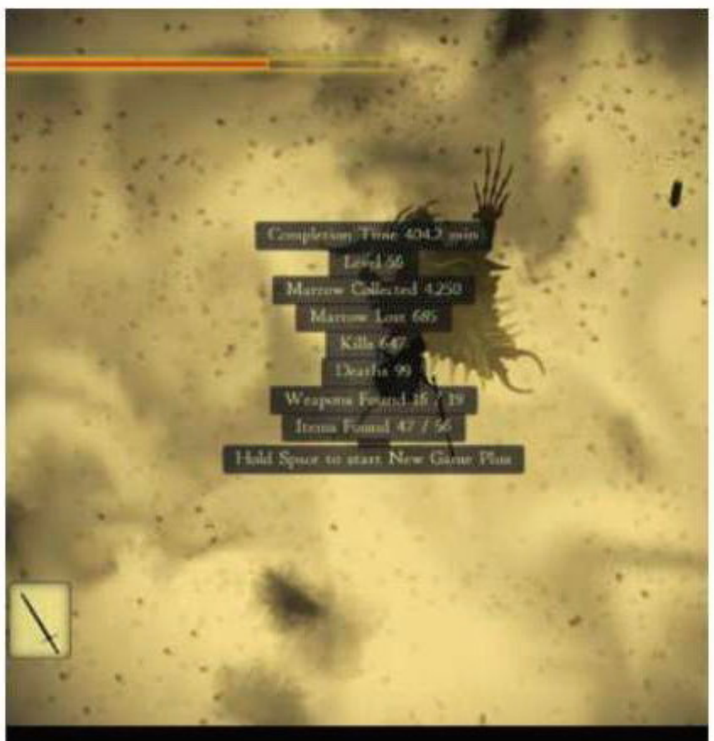
Единственное, что горит в DarkMaus ярким светом, – костры. И правда, где еще усталому и побитому путнику искать спасение и покой? Но, что еще важнее, только у костров можно зажечь факел. Вечная тьма в игре – не просто стилистическая особенность, но важная часть геймплея. Чем дольше вы бродите по полям сражений, тем тусклее свет вашего факела, а значит, тьма вокруг сгущается. В ближнем бою это ощущается не слишком явно, но, когда в спину внезапно влетает с десяток стрел, сразу хочется обновить огонек.

КРЫСИНЫЕ ПОБЕГУШКИ

Враги наступают то поодиночке, то группами – чем дальше, тем их больше. Однако тактика боя почти не меняется. Если в самом начале еще пытаешься приноровиться к каждому врагу, найти его слабые стороны и показать чудеса боя на мечах, то со временем необходимость в этом отпадает. Вскоре замечаешь, что пальцы автоматически выделывают одни и те же приемы. Подскочил, ударил, увернулся. Главное – держать врага перед собой и не давать

ЛОВУШКИ ВСТРЕЧАЮТСЯ ТОЛЬКО В ЗАМКЕ.
Заметить их совсем не сложно, если, конечно, они не спрятаны за темным углом

ЭТОТ КОТЯРА ТОЛЬКО ЧТО СЪЕЛ ПАРУ ВАШИХ СОРОДИЧЕЙ,
а теперь просит вас принести ему ключ



ИНВЕНТАРЬ НЕ САМЫЙ УДОБНЫЙ:
предметов вроде немного, а пролистывать в поисках нужного приходится. Хорошо, что лазить туда приходится не очень часто

го встречного и не замечает смертельных ловушек. Зато может отвлечь на себя часть врагов, пока вы разбираетесь с остальными. Прокачав конкретный навык, вы сможете даже собрать себе небольшую крысиную армию.

Процесс развития идет по трем направлениям: основные характеристики (влияют на живучесть, выносливость и скорость), навыки (дают новые атаки и возможности) и владение оружием. Последнее, по сути, определяет специализацию: выбираем мы между быстрым (легкие мечи, копья и луки), мощным (тяжелые одноручные и двуручные мечи) и, как ни странно, огненным (огненная магия и горящее оружие).

Самого оружия не очень много, но вполне хватает для небольшой игры – при хорошей сноровке DarkMaus можно пробежать за четыре часа. После финальной битвы предлагают начать заново на повышенной сложности, чтобы до конца развить персонажа и испробовать нетронутое вооружение. Но ничего нового вы там не увидите.

■■■

В DarkMaus вправду приятно играть, и свою небольшую стоимость она, несомненно, окупает. Походы от одного костра до другого, как и прежде, заставляют скрипеть зубами. Возможно, разнообразие врагов и предметов сделало бы и без того хорошую игру еще лучше и дало причины возвращаться на поле боя. Ну а пока...

...кровь врагов медленно стекает по лезвию, шрамы напоминают о проигранных битвах. Но меч все так же крепко стиснут в маленькой лапке, в глазах горит огонь, и ты вновь шагаешь в темную пелену, чтобы встретиться лицом к лицу со смертью. Держи хвост трубой, дружище. Мы обязательно прорвемся. ■

себя окружать. Идеальная тактика работает в любой ситуации.

Нет, не подумайте, умирать будете часто. Но сложность здесь достигается не столько интересностью противников (хотя парочка любопытных найдется), сколько их количеством. Там, где в Dark Souls будет ожидать новый враг с неординарными атаками, здесь окажется с десяток уже знакомых копейщиков. Впрочем, удачные сочетания разных врагов на одной локации порой вынуждают отойти от привычной тактики и изрядно попотеть.

Продраться сквозь толпу врагов помогает еще одна фишка: после каждой смерти появляется ваш призрак, который следует за вами, пока не умрет. Ведет он себя не очень умно – бежит с кулаками на перво-

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: игра куплена автором в Steam.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: одиннадцать часов на прохождение на обычной и на повышенной сложности.

ПОРАДОВАЛО:
– эффектное темное оформление;
– удобная система прокачки персонажа;
– механика Dark Souls работает отлично;
– некоторые враги заставят вас взвыть от отчаяния.

ОГОРЧИЛО:
– мало предметов;
– по ходу игры враги представляют для героя все меньшую угрозу;
– совершенно неинтересные боссы;
– нет причин для повторного прохождения.

ДОЖДАЛИСЬ?
Не стоит ждать от DarkMaus откровений, она дает именно то, чего от нее ожидаешь, – жестокие правила и атмосферу мрака и безысходности. И если костер для вас – единственное уютное пристанище, то познакомиться с DarkMaus вы просто обязаны.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»

ЖАНР Стратегия
ИЗДАТЕЛЬ Stardock Entertainment
РАЗРАБОТЧИК Mohawk Games
МУЛЬТИПЛЕЕР Интернет
ПЛАТФОРМА PC
САЙТ ИГРЫ offworldgame.com

OFFWORLD TRADING COMPANY™

КОНКУРЕНТОВ НУЖНО ВЗРЫВАТЬ

ЕВГЕНИЙ БАРАНОВ

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core 2 Duo, 2 ГБ, 256 МБ видео **ЖЕЛАТЕЛЬНО:** Intel Quad Core, 4 ГБ, 1 ГБ видео

Посадочный модуль вот-вот опустится на ржавого цвета марсианский песок. Пассажиры ликуют: новый мир, новая жизнь, свободная от старых предрассудков и ошибок! Но они ошибаются.

Потому что из-за холмов и кратеров на них смотрят чужие голодные, жадные глаза. Нет, это не инопланетяне, все гораздо хуже. Это бессердечные капиталисты, готовые обслуживать новую колонию... устраняя попутно всех конкурентов. Нет таких преступлений, на какие они не согласны пойти.

И если вы не станете в **Offworld Trading Company** такой же кровожадной акулой, то вас купят со всеми потрохами, а потом выставят за дверь.

МАРСИАНСКИЕ ХРОНИКИ

Немецкая школа приучила нас, что экономической стратегии пристало быть размеренной, медитативной, вгоняющей зрителей в сон, а игрока – в блаженную дремоту. Размеренности нахлебался и Сорен Джонсон, главный дизайнер **Civilization IV**. В Offworld Trading Company ею и не пахнет. Игра мало на что похожа: при желании можно сравнить ее с **The Settlers**, но пропасть между ними достаточно велика, чтобы туда провалились все с трудом натянутые аналогии.

Итак, мы на Красной планете. В середине игровой карты поблескивает жилыми модулями новая колония землян, имеющая скучное название типа «Новый Волгоград». Колония не добывает никаких ресурсов, для таких низменных занятий она приглашает подрядчиков, в том числе и нас.

О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
На русском только текст, но озвучки тут полторы реплики. Названия и описания переведены грамотно, а все шуточки, попрятанные по экранам загрузки и всплывающим подсказкам, сохранили смысл. Разве что перевод «Carbon» как «карбон» смущает: что же это – углерод, уголь или какой-то сорт графена? Поди пойми.

Теперь выбираем место для штаба. Марс богат ресурсами, но... неравномерно. Жилы разной толщины раскиданы по карте весьма хаотично, а присосаться неплохо бы ко всем, чтобы потом не разоряться на транспортировке.

Уже сейчас пора придумывать стратегию развития – исходя из залежей, до которых вы можете дотянуться. Механика сама по себе чрезвычайно простая. Вода, железо, кремний, углерод (в локализации он отчего-то зовется карбоном) и алюминий – вот и вся «таблица Менделеева». Их мы добываем во всевозможных шахтах, чтобы произвести товары. И производственные цепочки, конечно, не чета цепочкам в **Anno** или **Tropico**: из воды получаем кислород и водород (пойдет на топливо), кремний превращаем в стекло, из углерода с кремнием мастерим микрочипы. Часть товаров идет на поддержку своей компании, но львиная доля – на продажу.

ВОЛЧИЙ КАПИТАЛИЗМ

Сочетаний немного, и это был бы убийственный для игры изъян, однако его компенсируют несколько простых находок, складывающихся в весьма незаурядную картину. Так, строить все и вся в любом количестве марсианская администрация запрещает, на каждый уровень штаба внеземные бюрократы выдают от трех до пяти лицензий. Законодательство заставляет выкручиваться, умещая эффективные индустриальные схемы в полтора десятка секторов. Спроектировать такую – задача нетривиальная по ряду причин, и почти все они сугубо экономического толка.

Цена на ресурсы постоянно меняется. Все зависит от рынка: чем больше стекла продается на бирже, тем оно дешевле, и наоборот. Пределов нет. Вывалите огромную партию стали – и большая ее часть уйдет по доллару за единицу. Значит, без диверсификации вся продукция продастся за бесценок. Наконец, нужно быть готовым к тому, чтобы

ОДИНАКОВЫЕ ФАБРИКИ, построенные рядом, значительно увеличивают прирост ресурса. И облегчают задачу диверсантам

ПИЩА, как правило, дороже всех прочих ресурсов, если нет заметного дефицита. А на орбите ее и вовсе с руками отрывают (за огромные суммы)

снести целый квартал химических фабрик и заменить их гидролизными реакторами.

Кроме того, наш маленький экономический сектор не должен залезть в долги – а это проще некуда. Все товары, что потребляются вашей компанией, но не производятся в достаточном количестве, будут закупаться автоматически в счет долга. Один маленький недосмотр, и долг станет астрономическим, впитав в себя проценты за свое обслуживание.

При этом отказываться от работы с долговыми обязательствами абсурдно, ведь они позволяют на время отстать в одной отрасли, чтобы наладить другую, и сохранить столь необходимые наличные деньги, обязуясь вернуть их позже. Опять же – много ли вы знаете экономических симуляторов, где понятие внешнего долга было бы столь же значимым для игры?

НИЧЕГО ЛИЧНОГО, ТОЛЬКО БИЗНЕС

На этом финансовые факторы не заканчиваются. Нам же еще оппонентов побеждать, помните? И мы не станем душить их струнами, даже разорять не станем. Мы их купим! У каждой компании в свободной продаже вращаются десять тысяч акций, и на старте стандартной партии лишь два пакета по тысяче принадлежат ей самой. Доберете до пяти тысяч – получите блокирующий пакет, что не позволит конкурентам приобрести их по отдельности.

Разумеется, выкупить этот пакет у соседей – наша главная и единственная цель. Но акции не заморожены, они подчиняются основным рыночным законам. Низкий капитал, низкий доход, большие проценты выплат по долгу ударят по цене акций, и нехорошим ребятам вон за теми рыжими холмами будет проще их выкупить. Курс ценных бумаг тоже нуждается во внимании и поддержке.

Головной боли уже набирается много, но то шла речь о честных финансовых инструментах. А развитый марсианский черный рынок удовлетворит самого подлого мерзавца! Взорвем конкуренту пусковую площадку – и его продукты питания не полетят на орбиту, где их купили бы по бешеной цене. Спровоцируем магнитную бурю на пути следования челноков с углеродом, коего на карте полтора месторождения, и противник останется без электронных компонентов. Или перегрузим электросеть в районе с солнечными панелями, а потом продадим обесточенному врагу свою энергию.

Методов достаточно, чтобы обеспечить конкурентам сладкую жизнь, и, поверьте, они не останутся в долгу. Свою страте-

ПРОТИВНИКИ так разобиделись, что все разом поставили по пиратскому аванпосту. Успех в игре почти всегда приводит к неприятностям

В РЕЖИМЕ СТЫЧЕК колония растет сама, а в кампании мы строим модули для нее – за будущий процент от прибыли, конечно же

ЧЕМ БОЛЬШЕ ДОЛГ, тем ниже класс облигаций компании: от высшего AAA до мусорного D. С таким рейтингом даже черный рынок закроет для вас свои двери

гию придется подстраивать под диверсии. Не размещать все постройки одной цепочкой, чтобы перегрузка сети не отрубила их разом, держать при себе запас сырья на случай прекращения поставок с другого края карты… и так далее.

Притом даже в игре против «среднего» ИИ не получится спокойно спать, а уж в мультиплеере и подавно. Собственно, под сетевую игру все и заточено: короткие, но дьявольски насыщенные матчи, сотни событий и проблем, на которые нужно быстро и верно реагировать, тонна важной информации в голове – попробуй-ка забудь про неосвоенную жилу, ее тут же приберут к рукам! Жаль, что в сети найдется немного охотников состязаться в финансовой хваткости.

БОГАТЫЕ ТОЖЕ ПЛАЧУТ

Редкая стратегия так сурово наказывает за изоляционизм. Уткнетесь в свою базу, пересчитывая доходы и расходы, – и соперники воткнут в спину не нож, а целое копье. В одной из партий я положился на материальное сырье, вполне осознанно плюнув на энергию: пускай покупается в долг, думаю, а потом парочкой поставок на орбиту все исправим.

За несколько десятков секунд до потери блокирующего пакета акций я заметил, что взлетела до небес цена на энергию, а следом и долг компании. Между тем сосед построил мощную сеть ветряков, а с помощью хакерской сети взвинтил стоимость электричества. Я считал ворон и одновременно закупал у этого гада энергию по заоблачной цене – ничего удивительного, что в итоге остался без штанов.

Однако и здешняя глубина имеет предел. Несколько полноценных матчей раскроют всю суть Offworld Trading Company, и дальше в ней познавать уже будет нечего. Разве что оттачивать тактики игры за все штабы – их четыре разновидности, у всех разные условия старта и дальнейшей игры, но комбинации вскоре подбираешь к каждому из них. И нельзя закрыть глаза на дисбаланс: при прочих равных научный штаб будет развиваться скорее, ведь он строит на месторождениях не шахты, а сразу производящие здания.

Разнообразить досуг нечем. Даже если бы богатство вероятных путей развития и позволяло разыгрывать партии снова и снова, отсутствие дальнейшего развития все стопорит. А кампания состоит из нескольких коротких миссий, безо всякого сценария и открытия неизведанного: те же стычки (skirmish), только вместо скупки акций – постройка модулей для колонии.

Но Offworld Trading Company ценна другим: несмотря на бледность игрового мира и полное отсутствие сценария, в ней витает отчетливый дух раннего капитализма. Когда работяги ночевали за станком, когда за

КАК МЫ ИГРАЛИ

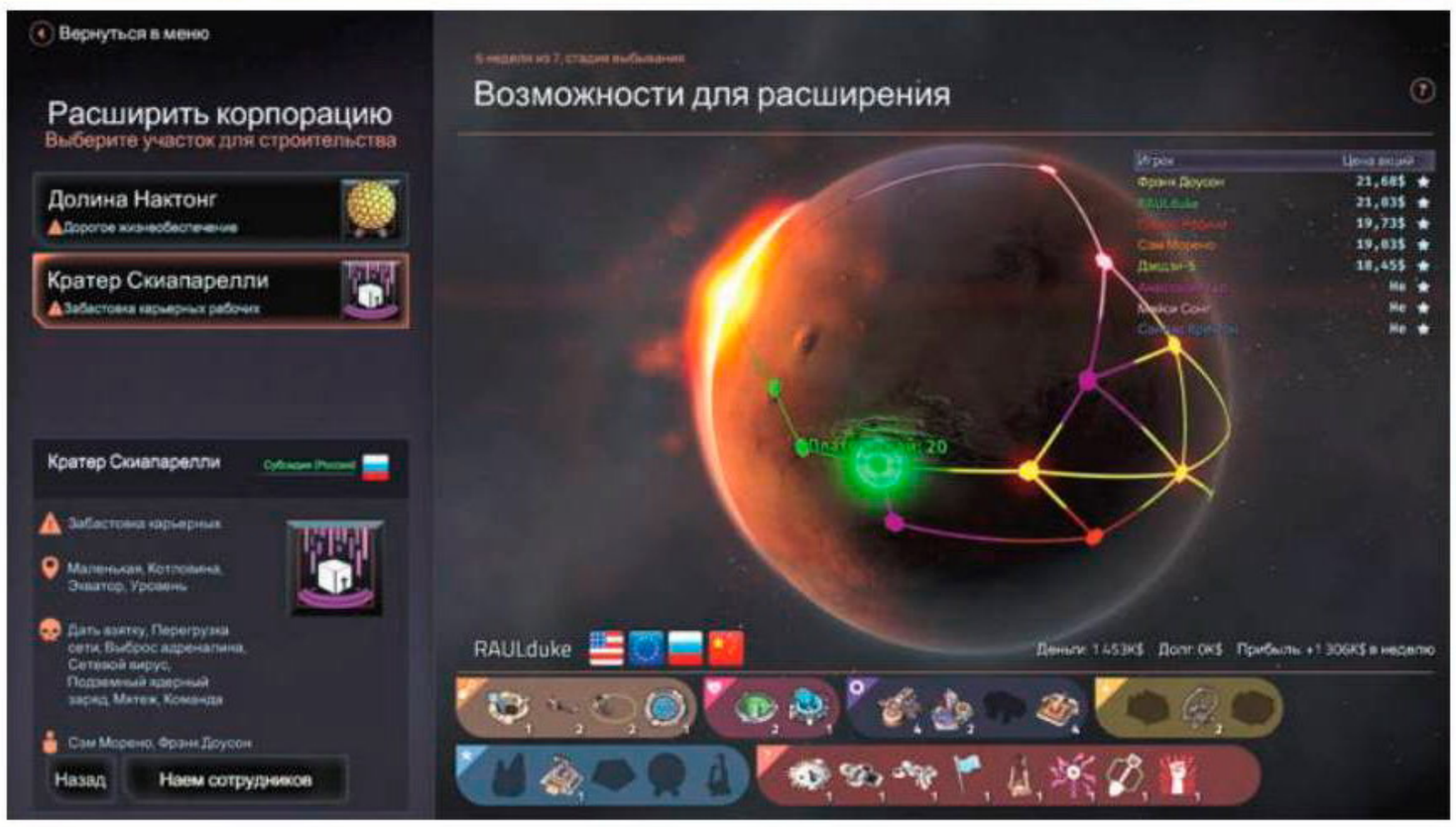
ВО ЧТО: игра куплена автором по полной цене.
НА ЧЕМ: PC.
СКОЛЬКО: двадцать часов финансовых ухищрений, подлых ударов в спину и враждебных поглощений.

гроши нанимали нищих взамен уволенных профессиональных служащих, когда вываливали сахар в реку, потому что его продажа обошлась бы дороже, чем уничтожение...

Вся здешняя ментальность отражена в геймплее. Никаких переговоров с оппонентами – только покупка акций. Все диверсии начисто лишены гуманности и такта: заказной мятеж на производстве, наемные пираты, подземный, мать его, ядерный взрыв! Представьте, какой будет скандал, если «Роснефть» подорвет танкер British Petroleum! А в XIX веке американские нефтяники с удовольствием гадили друг другу в нефтепроводы. Вот и в Offworld Trading Company мы занимаемся тем же.

■■■

В Offworld Trading Company психологически сложно играть – она нагружает вас данными так, словно вам поручили заправлять транснациональной корпорацией. Она требует не только координации и быстрой реакции на стремительно меняющиеся условия рынка, но и деловой интуиции: вложиться в электронику или в стекло, а вдруг и то и другое выпустят конкуренты и обрушат цену?



КАМПАНИЯ содержит несложный глобальный режим: нанимаем инженеров для роста производительности, покупаем патенты и заказываем диверсии

Но выдержка вознаграждается. Тем чувством, когда вы уже занесли курсор над кнопкой «Купить», только что ставшей активной, и трясетесь от злорадного хохота. Вкус победы нередко отдает чужой кровью. ■

ПОРАДОВАЛО:
– экономика в соревновательной форме;
– насыщенный игровой процесс;
– на редкость глубокое (для игры) представление финансовой сферы.

ОГОРЧИЛО:
– игра быстро истощается;
– зверский порог вхождения: даже обучение осилят далеко не все.

ДОЖДАЛИСЬ?
Многие стратегии предлагают развивать индустрию и покорять рынки, но только Offworld Trading Company заставляет делать это в реактивном темпе и к тому же со злыми-презлыми соперниками. Жаль, что игры хватает ненадолго.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:

7,0

«Хорошо»

ЖАНР Приключение
ИЗДАТЕЛЬ Sony
РАЗРАБОТЧИК Heavy Spectrum Entertainment Labs
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PS4
САЙТ ИГРЫ heavyspectrum.com

SHADOW OF THE BEAST

НЕ ВЕРЮ В ЗВЕРЯ

ДЕНИС МАЙОРОВ

Первая **Shadow of the Beast** вышла двадцать семь лет назад, но едва ли ремейк следует с ней сравнивать. В визуальном отношении игра блистала: активно использовала технологию parallax scrolling и баловала владельцев Amiga невероятным для того времени диапазоном цветов. Но с точки зрения геймплея она не сильно отличалась от других современных ей экшен-платформеров. Бегаем, прыгаем, лупим врагов, собираем ключики и все ближе подбираемся к беспощадному злодею. Таких игр нам и без ремейков хватает.

Но классикой игру сделал вовсе не геймплей и не технологии, а ее стиль. Чуждые пейзажи, «лавкрафтовский» дизайн монстров, запоминающаяся музыка – все это создавало атмосферу, жившую в памяти игроков дольше самой игры. Вот за эти элементы разработчики и зацепились, а вокруг них соорудили совершенно новую игру. К счастью, хорошую.

ЗА КАЖДУЮ ОТДЕЛЬНУЮ СТЫЧКУ присваивается рейтинг – от «свинцового» до «платинового». Не попытаться выбить «платину» во всех сражениях почти невозможно

ЖИВОТНЫХ РУКАМИ НЕ ТРОГАТЬ

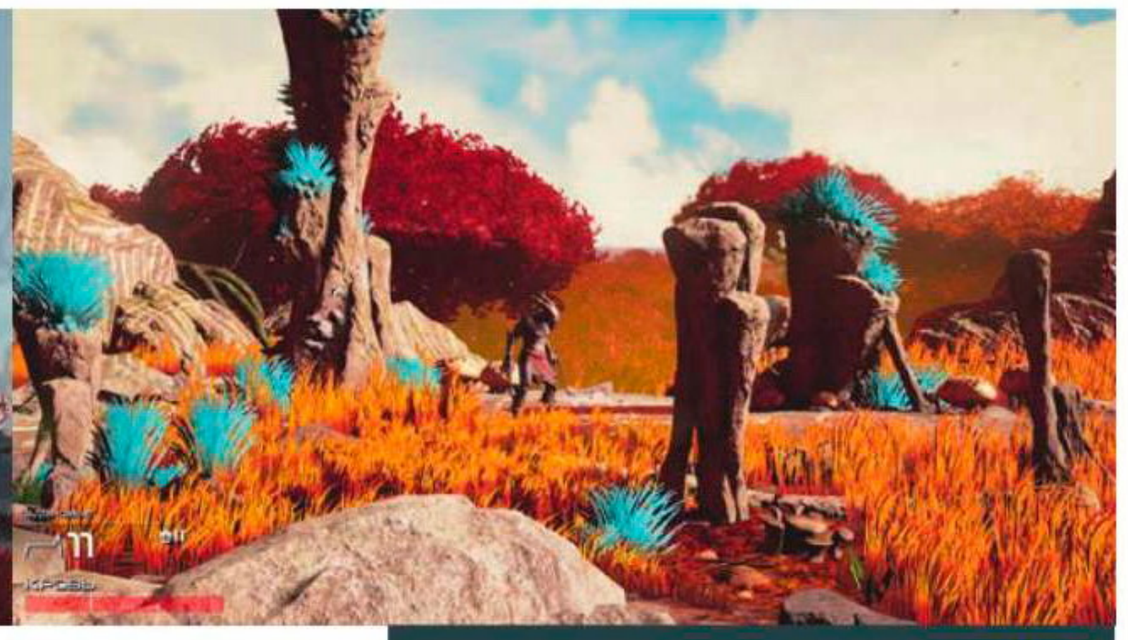
Поначалу новая Shadow of the Beast может показаться вопиюще примитивной. Вот я – некогда человек, а ныне зубастое, похожее на Чужого существо на сворке у злого мага. Он заставляет меня убивать.

Убивать очень просто. Воительницы в сияющих доспехах, пытающиеся прирезать меня среди живописных заливных лугов, будто бы и не стараются. Я провожу удар, и дамы одна за другой падают, рассеченные на части, зрелищно заливая зелень кровью. Вся сложность лишь в том, чтобы вовремя повернуться к бегущему с мечом наперевес противнику.

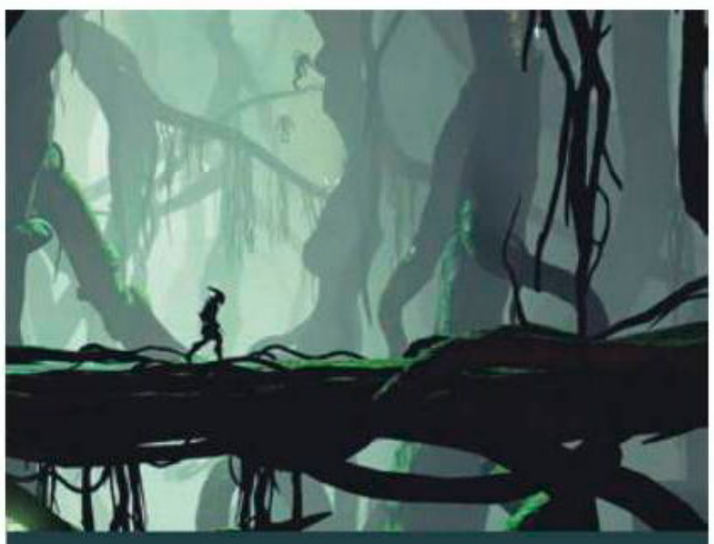
Кромсает своих врагов зверь чертовски элегантно и беспринципно. Вспарывает животы, отрывает головы и руки, топчет, режет, бьет – все вместе формирует своего рода танец. Но от меня требуется не больше, чем, например, в **One Finger Death Punch**.

Разумеется, вскоре зверь срывается с поводка и восстает против поработителей. Но убивать не перестает. Тут игра начинает учить: вот так можно врага оглушить, вот так – запрыгнуть ему за спину, а вот так – провести особое добивание, восстанавливающее здоровье. Но зачем? Одной кнопки хватает на весь уровень, до самого босса. Да и с ним возиться не придется, достаточно освоить кнопку блока. У Shadow of the Beast прекрасная боевая система, но игра никудышно ее представляет. Не обманитесь, перетерпите.

Уже со второго уровня противники прут большими группами, становятся проворнее, берут в свои ряды щитовиков, неуязвимых для оглушения танков и других бойцов, способных потрепать нервы. Кровавая хореография сменяется затрещинами со всех сторон. Это злит. И это хорошо. Трудности заряжают азартом. Приходится включать голову, планировать атаки, использовать весь арсенал зверя, тренировать собственную реакцию, в конце концов.



РАЗРАБОТЧИКИ ЧЕРПАЛИ ВДОХНОВЕНИЕ в работах Роджера Дина, подарившего обложку оригиналу. К слову, их примеру когда-то следовал и Джеймс Кэмерон



О ЛОКАЛИЗАЦИИ
Переведен только текст. Явных ошибок и опечаток не замечено.

КАК МЫ ИГРАЛИ
ВО ЧТО: копия предоставлена издателем за несколько дней до релиза.
НА ЧЕМ: PS4.
СКОЛЬКО: около десяти часов на прохождение игры и выбивание «платины» на отдельных уровнях.

Со временем танец снова идет в ход, но уже более эффектный и сложный. Вы больше не давите бездумно на кнопку атаки, а распоряжаетесь внушительным набором приемов, контролируя каждое па. Простенькое ритмическое развлечение превращается в сложный слэшер, а местами и в тактическую головоломку. Но, что еще важнее, в схватках до самого финала не перестают открываться новые нюансы и детали.

ОТКРОЙ ГЛАЗА

Увы, за пределами сражений игра остается примитивной, как это ни обидно. Исследованию обширных открытых уровней оригинала в переиздании места не нашлось, разработчики ограничились компактными линейными локациями. Прыжки, головоломки, поиск секретов – все это есть, но на самом поверхностном уровне и в ограниченных количествах. По-настоящему большой и запутанный уровень всего один. Иные платформеры уже на обучающем этапе вываливают на игрока больше.

Однако у создателей была совсем другая цель – с помощью современных технологий передать дух мира Карамун. Уровни почти не создают препятствий между схватками, они расслабляют, настраивают на нужную волну. На просторные подземные гроты, диковинные красные леса и пустыни с причудливыми скалами можно просто с удовольствием смотреть. Каждый пейзаж буквально просится на обложку альбома какой-либо группы, играющей фолк-металл, или фэнтезийной книжки времен восьмидесятых.

Атмосфера тут своеобразная. Есть в местных красотах нечто и от классических фэнтезийных мотивов, и от «металлической» вселенной **Brutal Legend**, и от шизофренических просторов Зенозоика из **Zeno Clash**. Хотя бы одним глазом глянуть на это стоит. Тем более что сопровождается все музыкой Яна Ливингстона, отлично зарекомендовавшего себя в **Valiant Hearts**.

■■■

А еще в Shadow of the Beast есть прекрасный глоссарий. В нем подробнейшим образом описаны обитатели Карамуна, история здешних земель и события, предшествующие игровым. Да и сама история зверя раскрывается куда глубже, чем в самой игре. Чтение увлекательное, и такая проработка вселенной похвальна, но хотелось бы видеть все это в игре, а не в «сопроводительных материалах».

По сути, вина Shadow of the Beast лишь в том, что она не раскрывает свой потенциал. Из этой вселенной можно выжать куда больше. А пока это просто чертовски стильный слэшер, что, правда, тоже замечательно. ■

ПОРАДОВАЛО:
– увлекательная и сложная боевая система;
– самобытный визуальный стиль;
– прекрасная музыка;
– подробно проработанная мифология.

ОГОРЧИЛО:
– поначалу сражения слишком примитивны;
– простые и легко убиваемые боссы;
– линейные уровни, на которых, кроме как потасовками, нечем заняться;
– мифология мира и многие сюжетные детали отражены только в глоссарии.

ДОЖДАЛИСЬ?
Shadow of the Beast – это сложные, отменно проработанные сражения и удивительные инопланетные пейзажи. Сюжет и мифология почти полностью вынесены за пределы игры, а уровни пусты и линейны. Приобщиться стоит, но если атмосферой и кровавыми потасовками вы не проникнетесь, то в игре не найдете больше ничего.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
7,0
«Хорошо»

ЖАНР Экшен
ИЗДАТЕЛЬ Devolver Digital
РАЗРАБОТЧИК Dodge Roll
МУЛЬТИПЛЕЕР Нет
ПЛАТФОРМА PC, PS4
САЙТ ИГРЫ enterthegungeon.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
НЕОБХОДИМО: Intel Core i5, 2 ГБ, 512 МБ видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО: Intel Core i5, 2 ГБ, 1 ГБ видео

ENTER THE GUNGEON

ГЛАВНАЯ ИГРА ПРО ПУШКИ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

КАК МЫ ИГРАЛИ:
ВО ЧТО: копия игры предоставлена издателем.
НА ЧЕМ: PC
СКОЛЬКО: около двадцати часов.

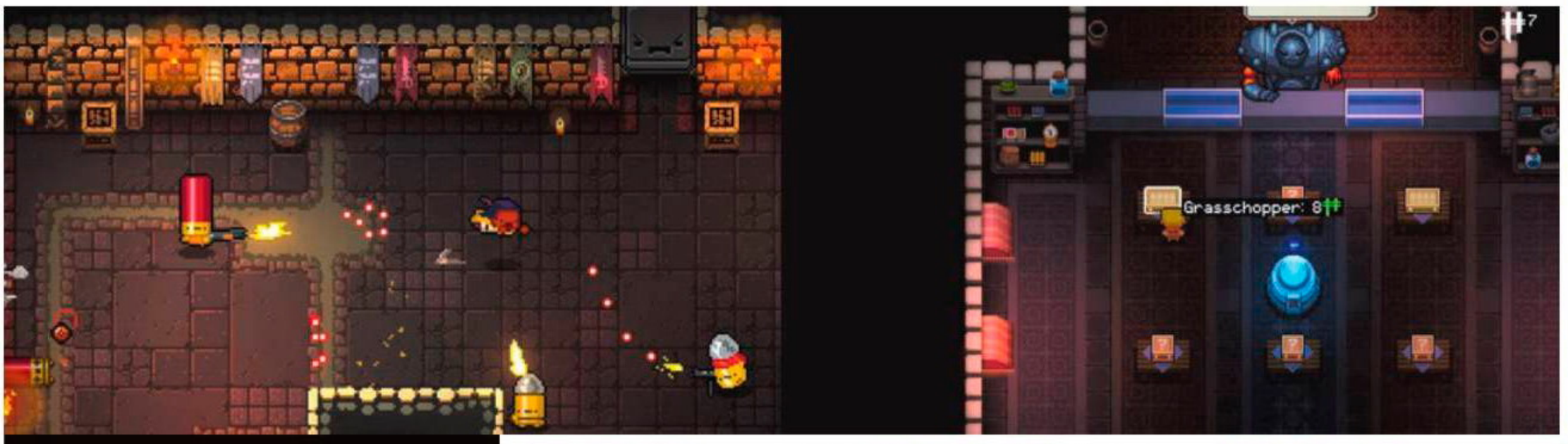
Enter the Gungeon многое делает правильно. Это ведь игра про стрельбу. Из оружия. В оружейном подземелье. Населенном вооруженными пулями, роняющими гильзы, на которые можно купить новое оружие. Стреляющее пушечными ядрами, буквами, костями («Экзистенцию» смотрели?), бумажными самолетиками или там футболками, а может быть, даже пулями. И все ради того, чтобы найти пушку, которая может... Тут пауза. Убить прошлое. Так вот, Enter The Gungeon не позволяет тратить время на что-либо еще. Идите. Стреляйте. Стреляйте еще. Пока не надоест. Надоесть может достаточно скоро, но в первые часы это совсем не важно.

ПУШКА, ПУШКА И ЕЩЕ ОДНА

Сперва главное: хотите, чтобы ваша игра про стрельбу ощущалась хорошо, разбирайте Enter The Gungeon по составу и учитесь. Оружие дает нужную отдачу, момент столкновения с пулей предсказуем и безупречно считывается, персонаж реагирует на команды моментально и всегда остается под контролем, а частота кадров не падает ниже приемлемого значения, сколько бы объектов ни находилось на экране.

И на самом деле это главное. В Enter The Gungeon полно чудных маленьких деталей, вроде этой ее фиксации на теме оружия, патронов, гильз и прочего. Еще тут правильный юмор в описаниях предметов, с кучей и без того напрашивавшихся каламбуров. Но постепенно восторг блекнет – привыкаешь.

Здесь нет, например, синергии предметов, как в **The Binding of Isaac**, превраща-



О ЛОКАЛИЗАЦИИ:
Есть перевод текста. Хороший, хотя, как это обычно бывает, часть удачных словесных извращений в локализации потерялась.

ющей маленького мальчика в отродье Нургла. И оружие перестает казаться таким уж диким и становится просто рабочим инструментом. И музыку, лучшую музыку на свете, окончательно перестаешь слышать, потому что проходишь этаж с этой темой уже в сорок пятый с половиной раз.

Вот тут состоятельность Enter the Gungeon как игры выходит на передний план.

Сравнение с The Binding of Isaac напрашивается в первую очередь. Вы зачищаете одну комнату, потом идете в другую. Где-то находите сундук с новой пушкой. Где-то встречаете босса, бьете его и спускаетесь на этаж ниже, где новые враги, новые пушки и вообще всё новое. Или по пути умираете и начинаете сначала, в заново сгенерированном подземелье. Оружелье, то есть.

Enter the Gungeon почти сразу же становится серьезным bullet hell. Вражеские снаряды летят медленно, но их много, а потерянное здоровье восполнить всегда непросто. Поэтому важнее тут не суметь перестрелять соперников (с этим как раз никаких проблем), а вальсировать под огнем так, чтобы ни одна пуля не задела. В итоге движения, по ощущению, здесь несравнимо больше, чем в «Исааке».

Но снова все сильно зависит от удачи. Начинаете забег вы с базовым оружием (базовыми пистолетами, базовым обрезом, базовым арбалетом), и прежде, чем вы разгонитесь и достанете что-то поинтереснее, может пройти много времени. Есть вероятность, что за весь первый этаж вам не выпадет ни одной новой пушки и первого босса придется тоскливо колупать «единичкой».

Иначе говоря, в Enter the Gungeon вы сталкиваетесь с типичной проблемой «пост-рогаликов»: ранние стадии игры могут быть мучительно медленными. Их можно пропустить, но на эту возможность нужно еще наткнуться (подсказка: убейте первого босса без потерь здоровья), а вдобавок требуется через силу выполнить ряд достаточно неудобных условий.

И как раз в этот момент многие и прервутся. Кто-то махом дойдет до финала и продолжит наигрывать десятки часов, кто-то будет раз за разом спотыкаться, пока видеть первые уровни уже никаких сил не останется. Но до этого пройдет часов десять-двадцать. Даже если до концовки (после которой конец все равно не наступит) вы идти не намерены, это отличная игра. ■

ПОРАДОВАЛО:
– пушки и все, что с ними связано;
– движение, стрельба, атаки – все ощущается безупречно;
– полный характера пиксель-арт;
– могучей силы саундтрек.

ОГОРЧИЛО:
– медленный старт;
– все еще возможен неинтересный забег из-за простого невезения;
– нет пушки, стреляющей другими пушками.

ДОЖДАЛИСЬ?
Игра про стрельбу, в которой стрельбе почти ничего не мешает – Enter the Gungeon продумана до мелочей. Но иногда она все же проседает из-за своей «случайной» натуры, а поскольку провальные забеги врезаются в память куда охотнее удавшихся, это весьма существенно.

РЕЙТИНГ «МАНИИ»:
8,0
«Отлично»

ГЕРОИ НЕ ОТДЫХАЮТ

КАК ИГРАТЬ В OVERWATCH

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

Насоветовать по игре в Overwatch можно немало – разобрать всех героев и их трюки, устроить экскурсию по картам, например, – но это займет уйму времени. И изучать эти вещи самому все же гораздо интереснее, чем прочесть о них у кого-то.

Мне хотелось подготовить несколько более общий материал, который предостережет новичков от тех ошибок, что новички совершают почти всегда, и сделает игру приятнее для них и для их команды. Так я и сделал.

ЗА КОГО ИГРАТЬ?

На самом деле играть стоит за всех. В этом одна из основных идей Overwatch: у вас есть два с лишним десятка героев и каждый удобен в разных ситуациях. Здесь мы не станем разбирать каждый случай – такие вещи лучше выяснять на практике. Лучше сосредоточимся на том, как лучше играть, чтобы практика проходила как можно более гладко.

Играя за одних героев (Маккри, Трейсер, Вдова, Хандзо), вы выступите тем лучше, чем больше у вас опыта игры в шутеры. В игре за других вы можете приносить пользу, просто принимая правильные решения в правильное время. И если без умения стрелять нередко получается как-то выкрутиться, то без понимания ситуации в Overwatch попросту никак.

Поэтому новым игрокам хочется сказать вот что.

УИНСТОН
может навести шуму в задних рядах противника, и, в отличие от Дивы, вполне сойдет за основного танка команды

ИЗДАЛЕКА,
впрочем, эта большая горилла – очень удобная цель

ЕСЛИ
здоровый Уинстон добрался до чужих снайперов, единственное, чем они могут ответить – убегать

НЕ ИГРАЙТЕ ЗА БАСТИОНА

Серьезно. Если вам советуют играть за Бастиона, «потому что он самый простой», гоните горе-советчика тряпками. Не ведитесь. Это гнилая провокация, из-за которой в публичных играх столько плохих Бастионов.

За Бастиона вправду просто играть – раскладывайся в турель, зажимай кнопку стрельбы и стриги фраги, – но в этом же и его главная проблема. Больше одного раза засевший в проходе робот сработает только против совсем уж безнадежных оппонентов. А сами вы вряд ли чему-то научитесь в процессе, разве что увидите пару раз, как с начинающими Бастионами вроде вас борются опытные ребята. Это не так сложно, мы еще убедимся.

Хороший Бастион – тот, кто успел прочувствовать других героев и хорошо представляет, когда нужно встать и свалить. Не поиграв перед этим за всех остальных, вы этого представления не получите.

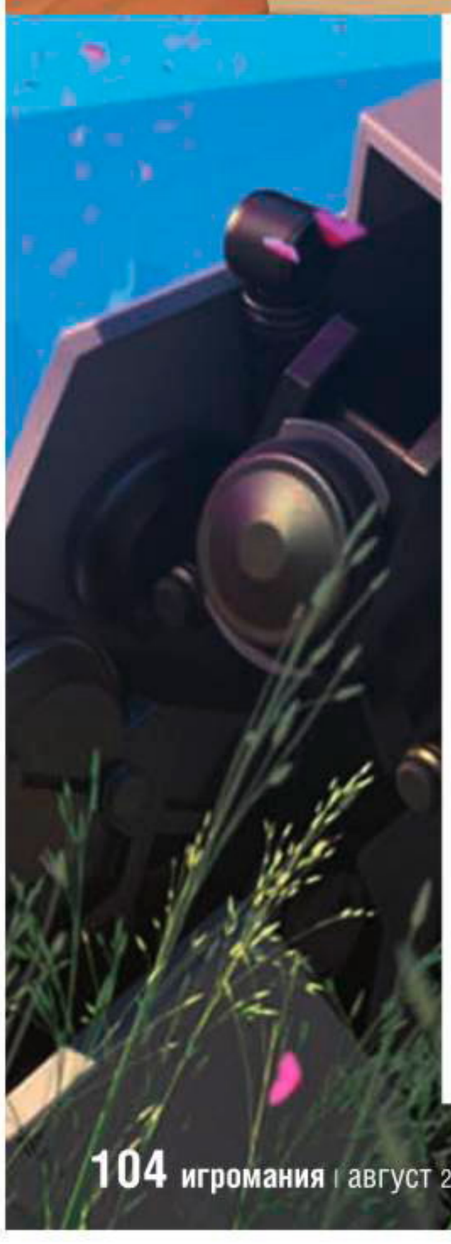
ЕСЛИ НАЧИНАЕТЕ С НУЛЯ – БЕРИТЕ ЛЕКАРЕЙ

Лекари – идеальный первый выбор. Так вы все равно сможете убивать (я знаю, вы этого хотите), но в то же время будете приносить команде куда больше пользы, чем еще один бездарный Бастион, а по пути усваивать критически важные навыки.

Ангел, что всегда должна оказываться рядом с нужным союзником в нужное время, заставляет смотреть по сторонам и на лету понимать передвижения команды. Но в то же время она в одиночку может привести команду к победе удачно поставленным воскрешением.

Дзенъятта убивает, притом убивает лучше многих. Однако из-за своей неловкости ему надо научиться чувствовать карту и расположение на ней врагов, чтобы не оказаться под снайперским огнем или в какой-нибудь подворотне, откуда буддисту с шариками живым не выбраться.

БРАТЬ ОДИНАКОВЫХ
героев – нормально и часто полезно. Но помните меру, эффективность – в сочетаниях



Лусио с его скоростью и бегом по стенам учит наглеть и действовать на нервы. Но ему не следует слишком сильно отрываться от своей команды, чтобы не потерять возможность дотягиваться до нее своими лечащими и ускоряющими аурами.

Наконец, если вы лечите того, кто играет лучше вас, всегда можно понаблюдать, какие умные вещи он делает, и взять что-то на заметку.

ЕСЛИ КОЕ-ЧТО ПОНИМАЕТЕ – НАЛЕГАЙТЕ НА ТАНКОВ

Если хочется не поддерживать, а вести за собой (что само по себе – важнейший навык, который нужно прокачивать), хорошо работают почти все танки.

Хорошее начало – **Уинстон**. С ним не нужно быть метким (его Тесла-пушка наводится на ближайшие цели сама), но жизненно необходимо соизмерять свои силы и врываться в бой тогда, когда от этого реально будет прок. Всегда велик соблазн запрыгнуть жирной гориллой в центр вражеской команды... и бесславно сдохнуть, прежде чем получится хоть кого-то напугать. Уинстон учит ловить момент, искать возможности и грамотно их разыгрывать.

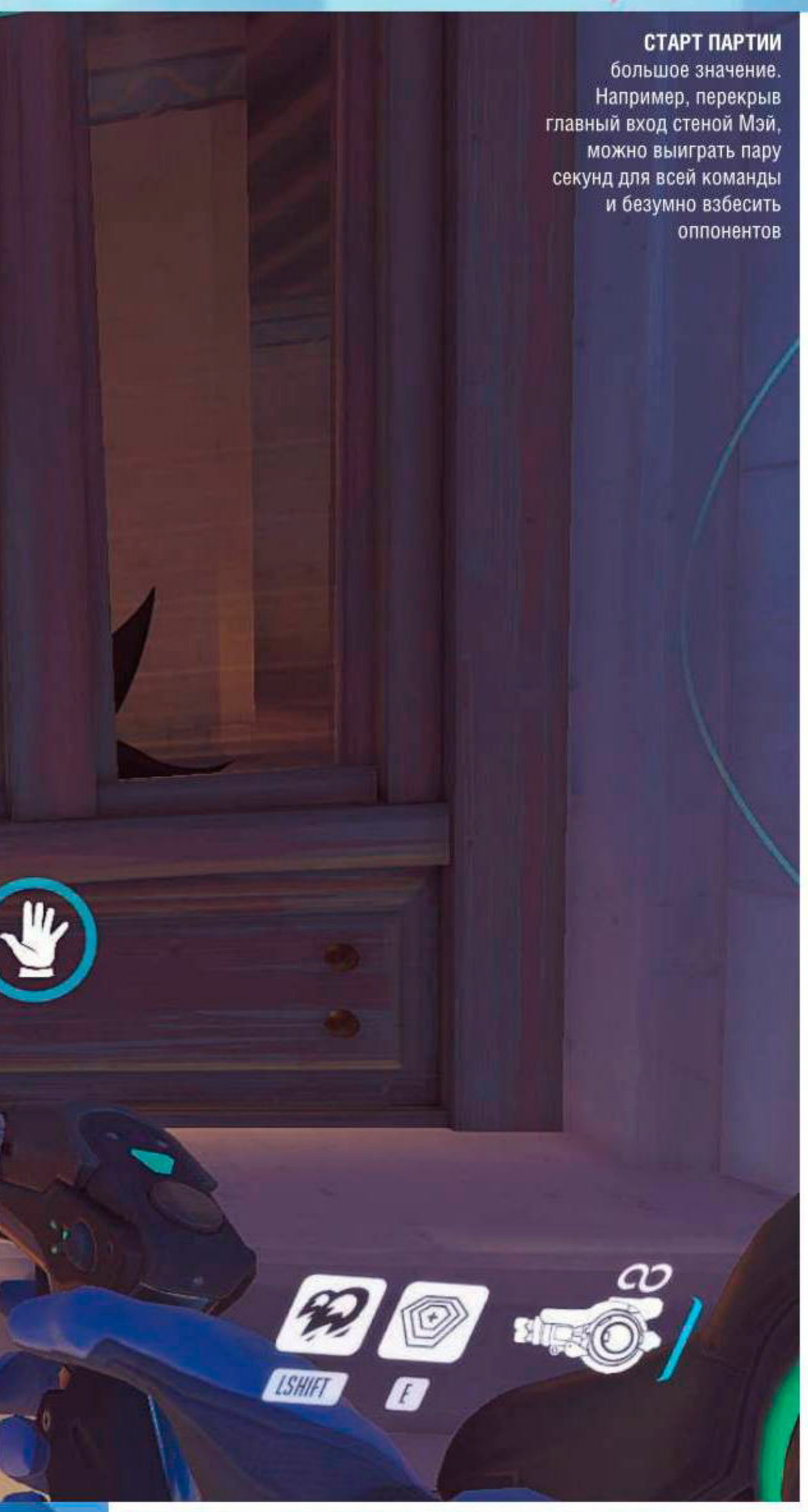
Тем же хорош **Райнхардт**, но его работа – не наводить шуму во вражеском тылу, а стоять с командой и прикрывать ее собой. Однако с его грубой силой тоже стоит время от времени срываться с места. Как только вы натренируете выдержку и перестанете прожимать пригвождающий рывок всякий раз, когда он откатится, вы станете чуточку лучше – как игрок и как человек.

И да, Уинстоном очень круто прыгать с одного конца карты на другой, а Райнхардтом – разбрасывать всякую мелочь. Не подумайте, что они какие-то зануды. Если вы царь – не заморачивайтесь. Не читайте гайдов. Берите Вдову и вешайте квикскоупы в полете. (Не делайте этого. Остановитесь.)

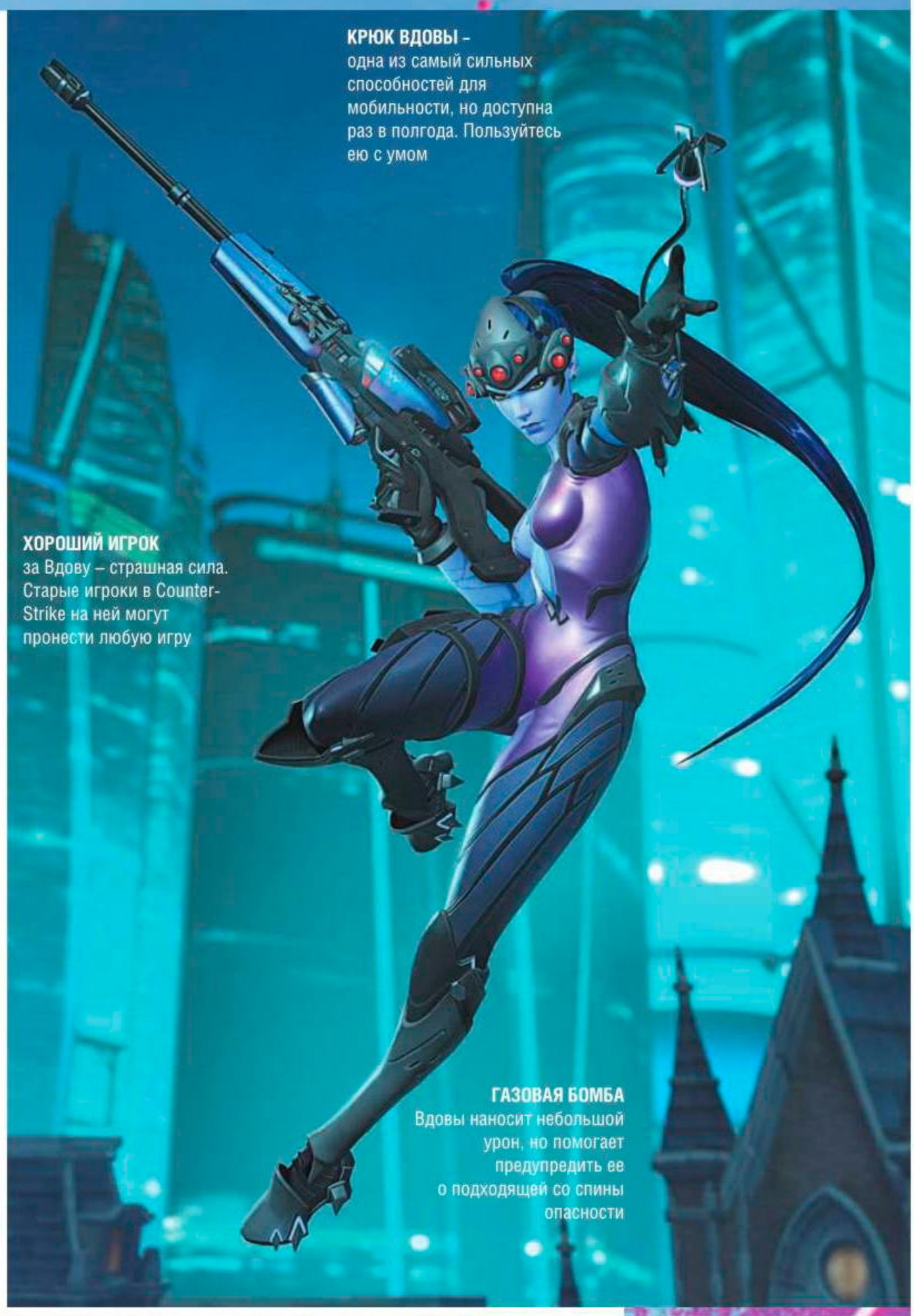
ЧТО СЛЕДУЕТ УСВОИТЬ – В ГЛОБАЛЬНОМ ОТНОШЕНИИ

ГЕРОЕВ НУЖНО МЕНЯТЬ

Проговорим это в очередной раз: разные герои подходят для разных ситуаций. Снайперы сами по себе могут убить издалека кого угодно, но в час по чайной ложке, и если в команде их слишком много, то попросту некому станет захватывать объекты – атакующей команде нужно сильное штурмовое ядро. Например,



СТАРТ ПАРТИИ большое значение. Например, перекрыв главный вход стеной Мэй, можно выиграть пару секунд для всей команды и безумно взбесить оппонентов



КРЮК ВДОВЫ – одна из самый сильных способностей для мобильности, но доступна раз в полгода. Пользуйтесь ею с умом

ХОРОШИЙ ИГРОК за Вдову – страшная сила. Старые игроки в Counter-Strike на ней могут пронести любую игру

ГАЗОВАЯ БОМБА Вдовы наносит небольшой урон, но помогает предупредить ее о подходящей со спины опасности

ПИСТОЛЕТ АНГЕЛА пригождается чаще в тех ситуациях, когда она остается в одиночестве. В иных ситуациях выгоднее усилить союзника

Солдат-76 и Фарра в связке с Зарей... на которых вражеская команда может ответить защитным экраном Райнхардта. Чем его вскрыть? Жнец и Трейсер могут обойти с тыла.

Вы Маккри и вас нервирует сидящая на крыше Вдова? В следующий раз вернитесь бегающим по стенам Гэндзи и накажите ее. Это нормальный ход партии. Команды выбирают героев, одна преуспевает, вторая перегруппируется, изменив состав, первая реагирует и выкатывает свой ответ, вторая снова отвечает и так далее.

Часто можно обойтись без замен и просто попробовать еще раз. Но если у вас не получается уже пятую минуту кряду, может быть, в самом деле стоит сменить героя? И, ради всего святого, не берите еще одного снайпера, если в вашей команде их уже двое. Как бы приятно ни было за них играть, Хандзо и Вдова – узкие специалисты. Много их быть не должно.

ЖНЕЦ –
худший враг танков
на ближней дистанции.
Промахнуться
из дробовиков по большой
туше непросто

ПОЛЬЗУЯСЬ
телепортацией Жнеца,
помните, что вас хорошо
видно и слышно. Ныряйте
на крыши и в подворотни

УСЛЫШАВ
жнецовское коронное
«ДЫХАНИЕ СМЕРТИ»,
будьте готовы разбегаться.
Вероятно, он готов упасть
вам на голову со своей
ультой

НЕ ЗАБЫВАЙТЕ,
щиты и барьеры
всасывают ультыт так же,
как и все остальное

УЛЬТА
Жнеца вычищает целые
команды, но в то же
время делает его очень
удобной целью

БАСТИОН – НЕ «ИМБА»

На Бастиона чаще всего жалуются новички, но за него очень редко играют на высоких уровнях. Почему так?

Проблема этого героя вот в чем: он способен на многое при минимуме затраченных усилий – турель наносит огромный урон, и целиться ею толком не нужно. Но Бастиона очень просто обезвредить, если знать как.

Неподвижность Бастиона – его главная слабость. Если он разложился на открытом пространстве, его легко скосить издалека снайперским огнем, сферами Дзенъятты или ракетами Фарры. Если спрятался за стеной, помогут рикошетящие гранаты Крысавчика. Можно вообще подобраться в упор, играя за Гэндзи, и включить его отражение пуль: если Бастион дурак, то застрелит сам себя; если же он спрятался за щитом Райнхардта – просачивайтесь сквозь и вешайте липучую бомбу Трейсер, например.

Это не говоря уже о скоординированных усилиях – когда кто-то отвлекает на себя турель, а кто-то точит ее уязвимый тыл. Против умной команды плохие Бастионы живут недолго даже под прикрытием друзей. При этом хороший Бастион, постоянно меняющий пози-

ИГРАЯ ЗА ХАНДЗО, постоянно двигайтесь и предусматривайте путь к отступлению. Старайтесь держаться ближе к стенам, через которые можно перемахнуть

цию и оказывающийся там, где его не ждут, – проблема куда более серьезная, но решается она так же. Это «очень ситуативный» герой, который по-настоящему сияет нечасто.

ЗДОРОВЬЕ, БРОНЯ И ЩИТЫ – РАЗНЫЕ ВЕЩИ

Сведем этот момент к основам. Здоровье героев бывает трех цветов. Белое – обычное, оно восстанавливается только аптечками и лечащими навыками (одна Ангел автоматически лечится сама). Голубое – щиты, которые начинают восполняться через три секунды после последнего получения урона. У Дзенъятты и Зари значительную часть полоски здоровья составляют как раз щиты, и это помогает им приходить в себя после стычек без чьей-либо помощи.

Третий тип здоровья – броня, она желтого цвета. Весь урон по ней сокращается на пять единиц либо срезается наполовину, если удар снес меньше десяти очков здоровья. Это не так важно, если речь идет о мощном, но медленном оружии (150 единиц урона с заряженного попадания Вдовы минус 5 – остается 145), но очень сильно ударяет по автоматическим пушкам. Так, урон Трейсер режется почти наполовину!

Расходуется броня прежде здоровья, но после щитов, и восполняется лечением, если по умолчанию «входит в комплектацию» героя (а вот броня, раздаваемая Торбьорном, не возвращается). Много брони обычно у танков, особенно у D.Va. Не самая плохая компенсация за большие туловища, по которым нетрудно попасть.

СЛУШАЙТЕ!

Худшая идея – играть в Overwatch без звука. Мини-карты здесь нет, а карты достаточно сложные, и в них легко спрятаться вражескому диверсанту. Поэтому ориентироваться остается по звуку. По выкрикам героев, по шагам, по шуму оружия и всему прочему можно очень многое узнать о сложившейся на поле обстановке.

СТРЕЛЯТЬ НАДО В ГОЛОВУ

Еще одна очевидная для шутеров вещь, но ее тоже стоит разобрать.

Попадание в голову в Overwatch наносит в два раза больше урона – и это *много*. Не из всего оружия можно совершать хедшоты (ракеты Фарры, молот Райнхардта, молнии Уинстона, луч Симметры – логику уловить несложно), но для тех же снайперов они – основа основ, поскольку позволяют убивать почти всех героев (не считая танков) с одного попадания. Мелочь вроде Трейсер тоже становится угрожающе сильной, как только осознает, где у врагов слабое место.

Балансируется этот момент тем, что почти у всех тут очень маленькие головы, но легко в этой игре быть и не должно. Тренируйтесь. ■

ДЗЕНЬЯТТА крайне малоподвижен и уязвим, но может одновременно лечить и убивать. Причем и в том, и в другом он весьма неплох

КТО ТЫ СЕГОДНЯ?

ВЫБИРАЕМ ПЕРСОНАЖА В OVERWATCH

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ, АРТЕМИЙ КОТОВ

ЛУСИО

Самый усредненный саппорт и головная боль снайперов: ролики делают парня невероятно изворотливым, да и союзники вокруг него бегают быстрее. Лусио – идеальный герой поддержки для новичка. Чтобы приносить пользу команде, достаточно держаться в толпе, хаотично двигаться и вовремя переключаться между режимами усиления. Ах да, изучите карты на возможность отбросить врага в ближайшую пропасть. Он это оценит.

- **БОЕВАЯ КОЛОНКА:** Стреляет очередями звуковых волн, альтернативный режим отбрасывает врага
- **САУНДТРЕК:** пассивно усиливает себя и ближайших союзников. Один режим лечит, второй – ускоряет
- **ЕЩЕ ГРОМЧЕ:** на короткое время усиливает эффект пассивки
- **БЕГ ПО СТЕНАМ:** можно проехаться на роликах вдоль стены; наверх не забраться, но от огня уйти легче
- **БАРЬЕР:** временно дает ближайшим союзникам щиты

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ: Вдовы, Хандзо
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: Мэй, Уинстоном, Торбьорном, Турбосвином

КРЫСАВЧИК

Отморозок с гранатометом. Гранаты летят по короткой дуге, взрываются с задержкой. Поэтому целиться сложно, случайно задеть взрывом – легко. Отлично контролирует точки, наносит урон по области и раздражает врагов. Его ульта докатится до кого угодно и отнимет у всех «лучший момент матча». Если видите, что смерть близка, подойдите поближе к врагу: высок шанс забрать его с собой.

- **ГРАНАТОМЕТ:** стреляет гранатами в форме бейсбольных мячей
- **КАПКАН:** наносит урон и парализует на пару секунд
- **ВЗРЫВЧАТКА:** кинул, нажал, взорвал; прекрасно комбинируется с капканом; враги высоко и далеко подлетают, можно и себя подкинуть
- **ПОСМЕРТНЫЕ БОМБЫ:** выпадают из трупа Крысавчика и больно взрываются
- **УЛЬТА:** колесо с дистанционным управлением катится по земле и стенам, всех взрывает

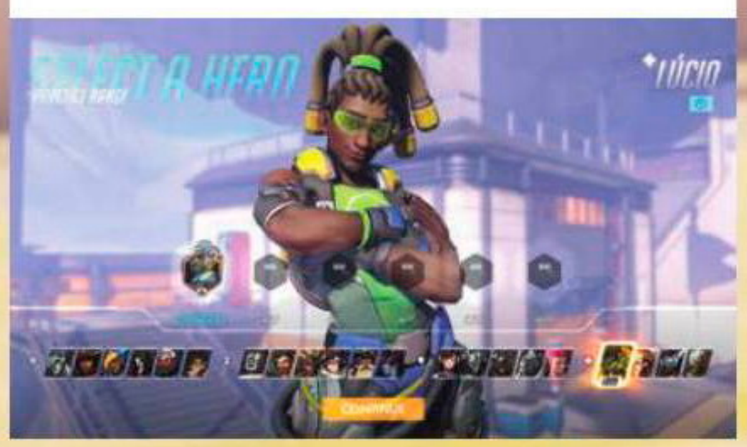
ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ: замкнутых пространств, коридоров и пытающихся подкрасться ниндзя
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: открытыми пространствами и всеми, кто умеет летать

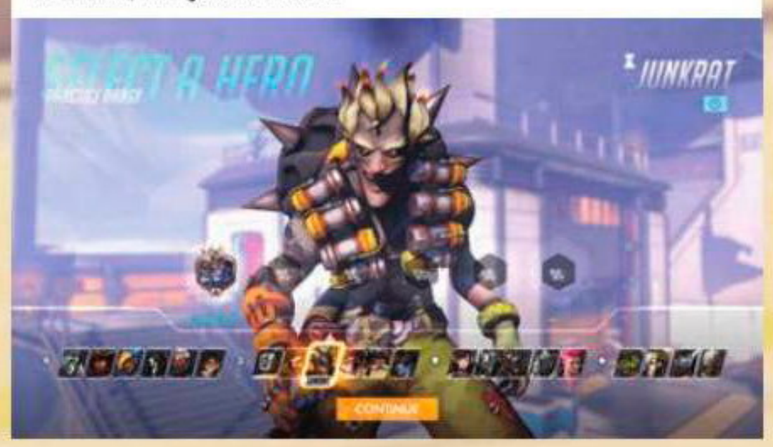
АНГЕЛ

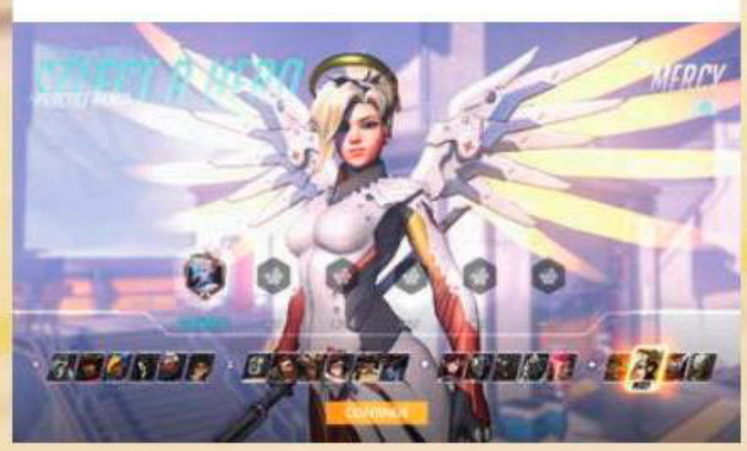
Главный лекарь игры. Легко перемещается между союзниками, прячется за спиной, лечит и наращивает наносимый урон. В отличие от Лусио, помогает одному за раз. Важно быстро реагировать на ситуацию и выбрать правильного пациента. Сама очень хрупка, наносит мизерный урон, поэтому для противника – приоритетная цель. Ее выживание больше всего зависит от интеллекта союзников, поэтому лучше играть с друзьями.

- **ПАЛКА С ЛУЧАМИ:** один режим посылает лучи исцеления, второй – лучи повышенного урона
- **ПИСТОЛЕТИК:** наносит мизерный урон, но при меткой стрельбе может и убить
- **КРЫЛЬЯ:** резко подлетает к союзнику
- **ЕЩЕ КРЫЛЬЯ:** прыгая с высоты, может плавно парить
- **УЛЬТА:** воскрешает сколько угодно союзников в радиусе, если трупы еще свежие

ЭФФЕКТИВНА ПРОТИВ: умирающих союзников
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: всей вражеской командой







БАСТИОН

Профессиональный кемпер и главный претендент на «лучшую игру матча» в обороне. В ходячем режиме слаб и беспомощен, в режиме стационарной турели перемалывает щиты, танков и вообще все живое. Важно хорошо выбрать и вовремя сменить позицию: убить Бастиона легко, а взбешенные противники хорошо запомнят, где вы сидите.

- **ХОДЯЧИЙ БАСТИОН:** медленно ходит, вяло стреляет и ищет, где присесть
- **СИДЯЧИЙ БАСТИОН:** стационарный миниган, буквально растворяет здоровье врагов, но очень уязвим
- **ТРАНСФОРМАЦИЯ:** из ходячего в сидячего и обратно по желанию
- **РЕМОНТ:** сам себя лечит сколько угодно
- **УЛЬТА:** ненадолго превращается в маленький прыгающий танк и разносит всех в клочья; лучшая контрмера – прятаться

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ: всех, кто достаточно глуп, чтобы оказаться на линии огня
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: любым, кто может подбить неподвижную турель издалека

ХАНДЗО

Снайпер для средних дистанций и группового штурма. Мастер случайных убийств. Лучше всех разгоняет толпу: стоит крикнуть «Ryuu ga waga teki wo kurau!», и противники бросятся врассыпную. Или хором умрут. На ближней дистанции крайне уязвим.

- **ЛУК:** пускает по дуге стрелы без перезарядки: чем дольше держишь, тем дальше полетит
- **ЗВУКОВАЯ СТРЕЛА:** несколько секунд в небольшой зоне позволяет видеть врагов сквозь стены
- **СТРЕЛА С РИКОШЕТОМ:** почти наверняка задевает хотя бы одного врага неподалеку; умеренно надежное средство ближнего боя – стреляйте под ноги
- **БЕГ ПО СТЕНАМ:** может бегать вверх по стене, забираясь на крышу или в окно
- **УЛЬТА:** два огромных призрачных дракона пересекают уровень, проходя сквозь стены и сметая всех врагов на своем пути

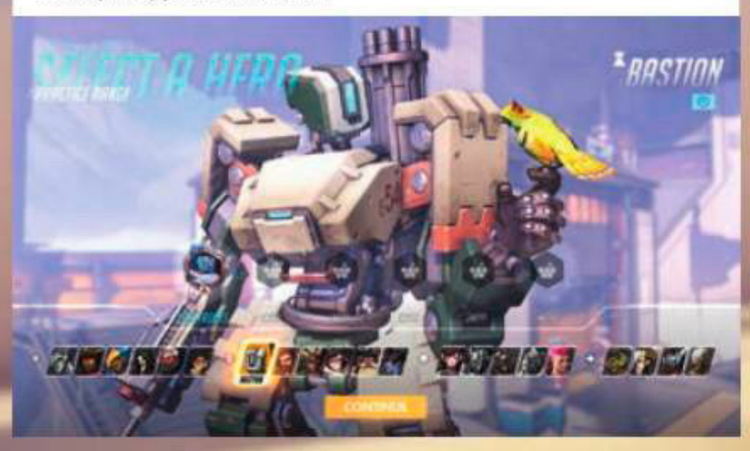
ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ: толп и далеких предсказуемых целей
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: любым, кто способен подобраться близко и вломить

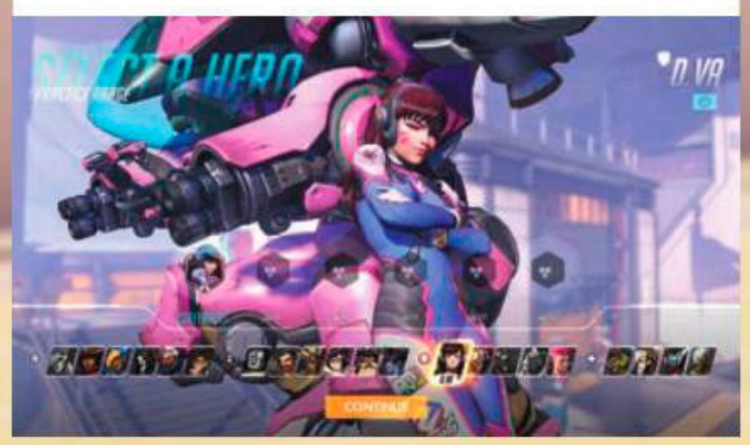
D.VA

Самый шустрый и наглый танк в игре. Эффективна только в упор, но без труда сокращает дистанцию. Легко прогоняет снайперов с удобных позиций, но сильно зависит от поддержки. Без лекаря быстро ломается, но это не смертельно. Ульта требует сноровки, а без мехи D.Va – самое уязвимое существо в игре. Но если она внезапно подлетит к вам в тыл – это gg.

- **ДВА ПУЛЕМЕТА:** разброс огромный, зато в упор можно не целиться в голову
- **КАВАЙНЫЙ ПИСТОЛЕТИК:** если меха уничтожена, позволяет отбиться от врагов
- **ДЖЕТПАК:** меха умеет летать и таранить врагов, отправляя их в пропасть
- **ЩИТ:** держится недолго, но делает Диву неуязвимой для выстрелов в лоб
- **УЛЬТА:** если меха уничтожена, D.VA может вызвать новую, а с целой мехой устраивает взрыв

ЭФФЕКТИВНА ПРОТИВ: снайперов и больших объемов единовременного урона
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: Мэй, Жнецом, Маккри





ФАРРА

Выбор ветерана Quake. Стрейфит из-за угла, высоко летает и поливает врагов ракетами с высоким радиусом взрыва. Хорошо разносит вражеские щиты и турели, а ультой может накрыть большую область. Здоровья у нее немного, но в полете задеть Фарру – та еще задача. Только ульта делает ее идеальной мишенью для снайпера.

- **РАКЕТОМЕТ:** медленные, но болезненные ракеты, летят строго по прямой
- **ДЖЕТПАК:** вместо прыжка позволяет подлетать, а отдельной кнопкой запускает высоко в небо
- **ОТБРАСЫВАЮЩАЯ РАКЕТА:** расталкивает врагов во все стороны
- **УЛЬТА:** застывает на месте, даже в небе, и выпускает длинную очередь ракет

ЭФФЕКТИВНА ПРОТИВ: ближнебойных, малоподвижных или собравшихся в кучку противников
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: Вдовой, Маккри, Бастионом (если он первым заметит Фарру), Солдатом-76, Турбосвином

МЭЙ

Злющая стерва, лучше всего работает в защите и контролирует вокруг себя территорию. Ей сложно толково играть, потому что она с равным успехом раздражает не только оппонента, но и союзников, но стоит только разыграться, как становится ясно – лучше героя для защиты точек не найти.

- **МОРОЗНАЯ ПУШКА:** замедляет прицел и делает из врага лед. Альтернативный режим – сосулька в глаз
- **ЛЕДЯНАЯ ГЛЫБА:** Мэй обращается в неуязвимую ледышку и восстанавливает здоровье
- **СТЕНА:** бесит всех, а еще останавливает чужую ульту
- **УЛЬТА:** все замерзают, а потом приходят друзья и бьют вражескую команду по голове

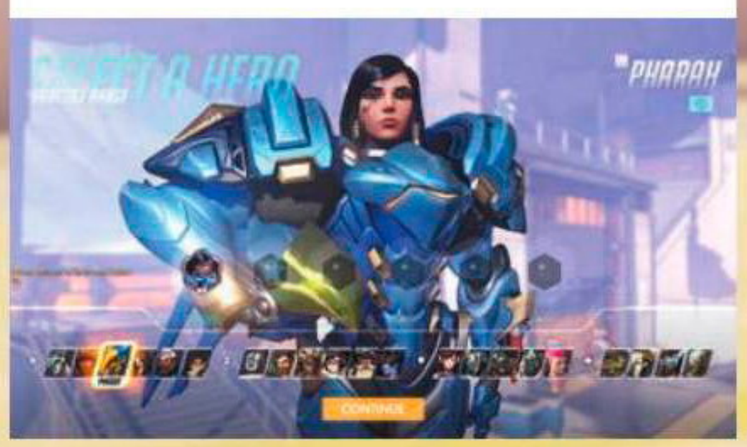
ЭФФЕКТИВНА ПРОТИВ: Лусио, Вдовы, Хандзо, Симметры, Бастиона, Торбьорна
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: Фаррой, Крысавчиком, Рипером

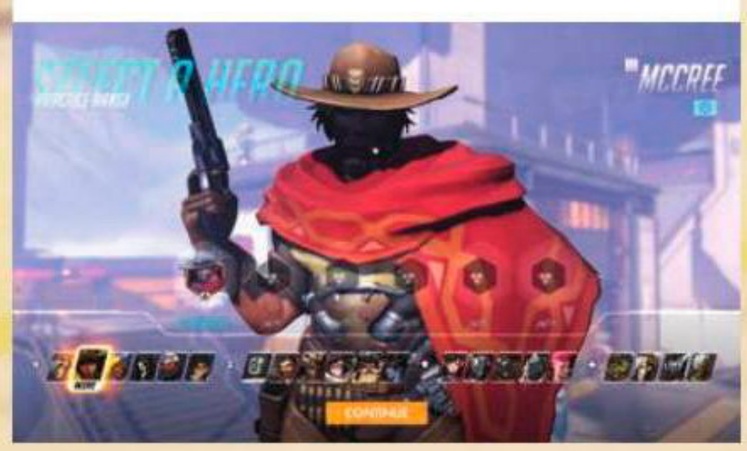
МАККРИ

Герой для тех, кто сломал левую кнопку мыши, играя за Бастиона. Парализует, выпускает весь барабан револьвера в лицо, заряжает новый. Револьвер стреляет больно и далеко, а медленный темп в ближнем бою компенсируется альтернативным режимом. Маккри эффективен почти в любой ситуации, но требует сноровки. Лучше всего подходит для защиты флангов от незваных гостей.

- **РЕВОЛЬВЕР:** меткий и мощный, в альтернативном режиме моментально разряжает весь барабан
- **КУВЫРОК:** то, о чем вы всегда мечтали в Silent Hill
- **СВЕТОШУМОВАЯ ГРАНАТА:** парализует на пару секунд; из-за нее блохи типа Трейсер рядом с хорошим Маккри долго не живут
- **УЛЬТА:** тратит секунду на прицел – и почти наверняка убивает всех в поле зрения

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ: Гэндзи, Трейсер, Жнеца, Фарры, Ангела
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: Хандзо, Вдовой, Райнхардтом





ГЭНДЗИ

Кибериндзя, волк-одиночка и ночной кошмар «стеклянных пушек». Быстрый, ловкий, обходит врагов с фланга, подчищает снайперов и лекарей. Сам Гэндзи очень хилый, легко попадает в безвыходную ситуацию, поэтому важно рассчитывать свои силы, постоянно двигаться и держаться подальше от тех, чьи пули японец не может отразить.

- **СЮРИКЭНЫ:** метает очередями по три штуки, в альтернативном режиме выстреливает все три веером
- **ОТРАЖЕНИЕ СНАРЯДОВ:** возвращает каждый выстрел отправителю, чем особенно радует Бастиона, Вдову и ультующего Маккри
- **ПРЫЖОК С КИНЖАЛОМ:** для быстрого перемещения и добивания
- **УЛЬТА:** ненадолго достает огромную катану и рубит всех перед собой, может использовать прыжок и отражение

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ: Бастиона, Вдовы, Крысавчика, Хандзо
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: Маккри, Мэй, Симметрой, Зарей, Уинстоном, Торбьорном

ТУРБОСВИН

Медленная жирная туша с дробовиком. Притягивает крюком к себе и добивает парой выстрелов. Прогнать его с точки – непростая задачка, но угрозу представляет только в упор, поэтому толстяку важно не открываться для снайперов и метко кидать крюк. Его главная уязвимость – щиты, которые не дают притянуть врагов.

- **МЕТАЛЛОМЕТ:** дробовик с огромным разбросом
- **ПЕРЕКУС:** что-то занюхивает и лечится
- **ЦЕПНОЙ КРЮК:** как у Скорпиона из одного известного файтинга, ну или у Пуджа
- **УЛЬТА:** использует свою пушку как пулемет с огромной отдачей, огонь отбрасывает противников и очень больно ранит, если достаточно долго удерживать их в прицеле

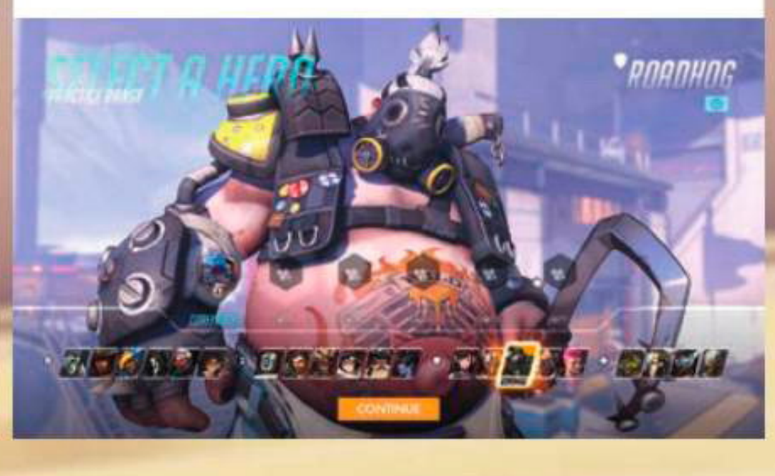
ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ: Вдовы, Хандзо, Солдата-76, Лусио, Ангела, Бастиона
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: Мэй, Гэндзи, Райнхардтом, Зарей, Торбьорном

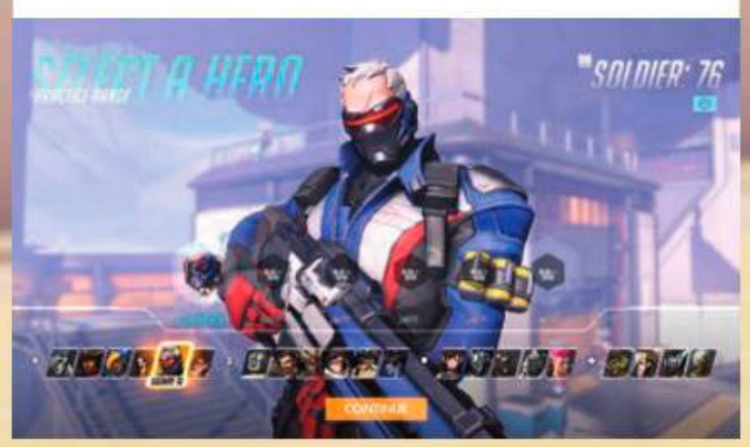
СОЛДАТ-76

Самый усредненный и простой в освоении герой. Солдат-76 – это все, чем вы занимались в военных шутерах после Call of Duty: Modern Warfare. Не слишком сильный, но и не слишком слабый герой для боя на средней дистанции. Идеальный выбор новичка, который рвется убивать, но не хочет тратить время на выработку тактики. Просто держитесь с командой и стреляйте вперед.

- **ШТУРМОВАЯ ВИНТОВКА:** стреляет автоматными очередями
- **РАКЕТНЫЙ УДАР:** три ракеты летят по параболе и взрываются
- **СПРИНТ:** чтобы быстро бегать на короткие дистанции
- **АПТЕЧКА:** ставит поле, которое лечит Солдата и союзников, попавших в его радиус
- **ТАКТИЧЕСКИЙ ВИЗОР:** чтобы вообще не промахиваться

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ: Фарры, Ангела, Крысавчика
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: Уинстоном, Райнхардтом, Вдовой





ЗАРЯ

Свою требовательность к сноровке Заря компенсирует огромным потенциалом. Она накладывает щиты не только на себя, но и на союзника, а чем больше урона поглощает, тем больше наносит в ответ. Это скорее танк поддержки, лучше работающий в связке с другими танками. Лучше всего Заря чувствует себя на ближней дистанции, окруженная камрадами. Даже ее ульта хороша не сама по себе, а в связке с чужой, более разрушительной.

- **ЛУЧЕВАЯ ПУШКА:** стреляет постоянным лучом на короткой дистанции, правой кнопкой – кидает энергетическую бомбу
- **БАРЬЕР НА СЕБЯ:** поглощает урон и трансформирует его в мощность пушки
- **БАРЬЕР НА СОЮЗНИКА:** то же самое, только защищает союзника
- **ГРАВИТАЦИОННАЯ БОМБА:** стягивает всех противников поблизости к одной точке

ЭФФЕКТИВНА ПРОТИВ: Гэндзи, Симметры, Турбосвина
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: Вдовой, Хандзо, Жнецом, Трейсер, Фаррой и всеми, до кого она не в силах дотянуться

СИММЕТРА

Подлый и коварный герой: имеет с пауками больше общего, чем Вдова. Сама по себе слабая и хрупкая, опасна только в узких переулках и комнатушках, которые в самых неожиданных местах увешивает миниатюрными турелями. Благодаря своей ульте незаменима в обороне.

- **ЛУЧЕВАЯ ПУШКА:** пускает короткий луч с постепенно нарастающим уроном; в альтернативном режиме стреляет медленным шаром энергии, проходящим сквозь щиты
- **ТУРЕЛИ:** может прилепить к полу, стене и даже потолку несколько маленьких автоматических турелей, которые стреляют замедляющими лучами
- **ЩИТ:** укутывает союзника щитом, который поглощает урон и автоматически восстанавливается, пока тот не умрет
- **УЛЬТА:** ставите портал в одном месте, второй появляется на точке респауна – теперь ваши союзники возвращаются в бой быстрее

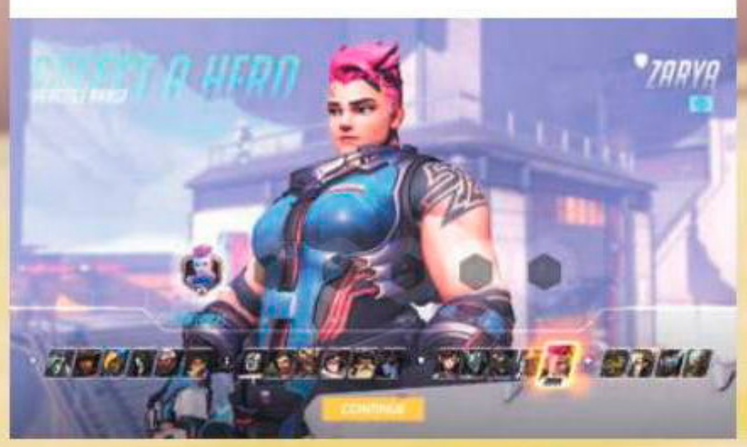
ЭФФЕКТИВНА ПРОТИВ: не слишком расторопных бойцов ближнего боя и врагов, окопавшихся в тесных коридорах
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: всеми, кто не хочет ступать в застроенные турелями комнаты

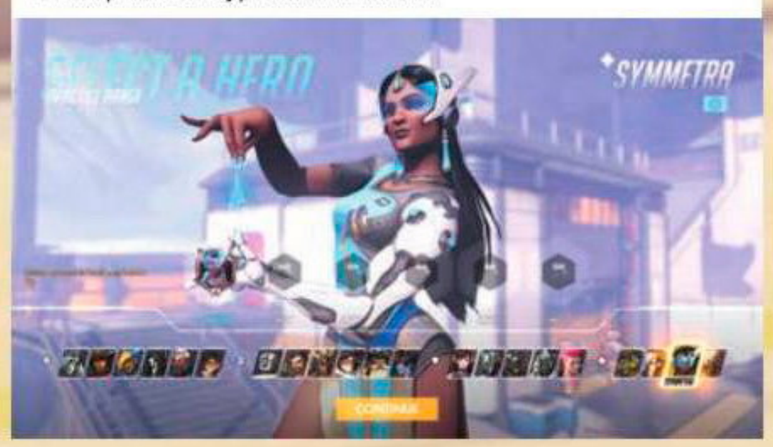
ЖНЕЦ

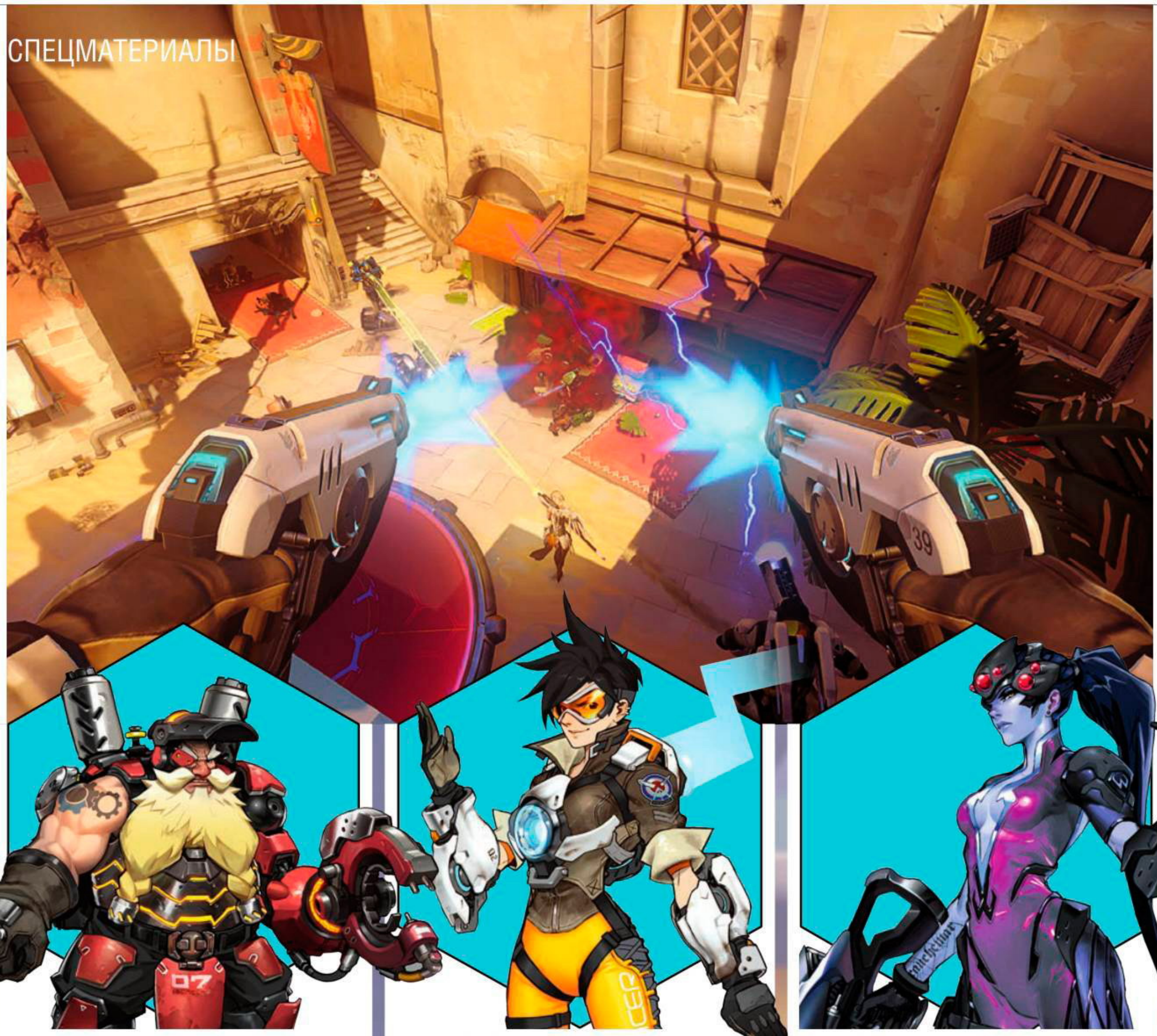
Мастер диверсий и подлая скотина. Без труда заходит в тыл и палит в упор с двух рук, отчего особенно хорош в атаке. Если кого-то не добил или плохо подкрался, так же легко уходит из-под огня и ждет новой возможности застать врасплох. Чтобы сметать вражескую оборону под ноль, достаточно научиться ловить момент. Заберитесь повыше, спрыгните врагам за спину и нажмите Q – будет вам «лучший момент матча».

- **ДВА ДРОБОВИКА:** стреляет больно, но с большим разбросом, а вместо перезарядки бросает и достает еще два дробовика
- **НЕУЯЗВИМОСТЬ:** чтобы уходить из-под огня
- **ТЕЛЕПОРТ:** долго, но шумно и далеко; можно появляться в неожиданных местах
- **ПОЕДАНИЕ ТРУПОВ:** мертвые враги оставляют сферы душ, пополняющие здоровье
- **УЛЬТА:** быстро стреляет во все стороны, но становится уязвим для дальнобойных атак

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ: танков, а также всех, к кому удается подобраться в упор
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: Уинстоном, Крысавчиком, Фаррой







ТОРБЬОРН

Тот самый мерзкий коротышка, который поставил огромную турель и сидит бьет ее молотком весь матч, зарабатывая убийства. Если хорошо знает карту и умеет правильно поставить турель, цены ему не будет.
В дополнение к тотальному контролю территории Торбьорн раскидывает союзникам броню и может неплохо постоять за себя на ближней дистанции.

- **ГВОЗДОСТРЕЛ:** пускает одиночные, но меткие гвозди либо шпарит дробью раскаленного металла
- **МОЛОТ:** чинит и качает турель, больно бьет врагов
- **ТУРЕЛЬ:** делает за Торбьорна всю работу, может быть прокачана до второго и даже третьего уровня
- **БРОНЯ:** кидает броню, чтобы любой желающий мог подобрать
- **УЛЬТА:** усиливает Торбьорна и повышает уровень турели вплоть до третьего, на котором она стреляет ракетами

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ: излишне резвых мелких засранцев
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: Вдовой, Райнхардтом, Маккри, Мэй, Крысавчиком, Фаррой, Турбосвином, Хандзо

ТРЕЙСЕР

Мелкая и шустрая. У нее мизерный запас здоровья, но это полностью компенсируется скоростью. Трейсер постоянно мелькает на поле боя, выбирая самую удобную позицию и уязвимую жертву, а сочетание ульты с обычными умениями позволяет моментально пробить брешь в обороне. Но телепорт не позволяет вертикально перемещаться, а стоит исчерпать умения, как Трейсер превращается в легкую добычу.

- **АВТОМАТИЧЕСКИЕ ПИСТОЛЕТЫ:** стреляют быстро, метко и одновременно
- **ТЕЛЕПОРТ:** на небольшое расстояние в сторону движения, заряжается быстро и в очередь до трех штук
- **ВОЗВРАТ ВО ВРЕМЕНИ:** позволяет слинять после серии телепортов и восстановить здоровье
- **БОМБА-ЛИПУЧКА:** никого не оставит равнодушным

ЭФФЕКТИВНА ПРОТИВ: Вдовы, Хандзо, Симметры, Райнхардта, D.VA
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: Жнецом, Уинстоном, Маккри, Торбьорном, Бастионом

РОКОВАЯ ВДОВА

Главный снайпер игры. Почти наверняка вас добила именно она. Незаменима в дальнобойных атаках, а ее заряженный выстрел в голову переживет только танк. Если не ранен. Эффективность напрямую зависит от умения попасть в голову, а убить больше одного противника за раз может только ее слабенькая газовая мина.

- **СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА:** в обычном режиме слабая штурмовая для средних дистанций, в альтернативном – самое смертоносное дальнобойное оружие в игре
- **КРЮК-КОШКА:** как у Бэтмена, чтобы быстро преодолевать огромное расстояние
- **ЯДОВИТАЯ МИНА:** скорее для защиты от внезапной атаки с фланга
- **УЛЬТА:** несколько секунд всех врагов на всей карте видно сквозь стены – и вам, и вашим союзникам

ЭФФЕКТИВНА ПРОТИВ: Солдата-76, Ангела, Дзенъятты, Фарры, Крысавчика, Бастиона
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: Мэй, Гэндзи, Уинстоном, Турбосвином, Райнхардтом, Трейсер

УИНСТОН

Превосходный штурмовой танк для захвата точек. Мобилен и силен одновременно, однако наносит небольшой урон. Как правило, просто оставляет союзникам защитный купол и улетает во вражеский тыл поджаривать снайперов и лекарей. Прелесть Уинстона в том, что целиться фактически не нужно: пушка сама найдет и поразит всех в доступном радиусе. Хороший выбор для новичка.

- **ПУШКА ТЕСЛЫ:** раздает всем вокруг пучок электролучей, целиться не надо
- **ПРЫЖОК:** прыгает высоко и далеко
- **КУПОЛ:** небольшой защитный купол для себя и союзников
- **УЛЬТА:** злится, лечится, удваивает запас здоровья, прыгает и молотит врагов кулаками

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ: Вдовы, Хандзо и всех хрупких тыловиков
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: Маккри, Фаррой, Гэндзи, Трейсер

ДЗЕНЬЯТТА

Самый сложный герой поддержки. Дзенъятту невероятно просто прикончить, но и сам он неплохо убивает на дальней дистанции. Лекарь из него средний, поэтому лучше не уповать на него – взять дополнительного героя поддержки. Но в хорошей связке, например с Симметрой, Дзенъятта станет грозным противником и без труда зарядит невероятно мощную ульту.

- **ШАРИКИ:** кидает в лоб энергию от шаров, в альтернативном режиме долго заряжает и бьет очередью
- **СФЕРА ИСЦЕЛЕНИЯ:** постепенно лечит союзника, исчезает через три секунды после потери прямой видимости
- **ПРОКЛЯТИЕ:** работает так же, как лечащая сфера, но увеличивает получаемый противником урон
- **УЛЬТА:** несколько секунд очень быстро лечит всех союзников возле Дзенъятты, делая их практически неуязвимыми

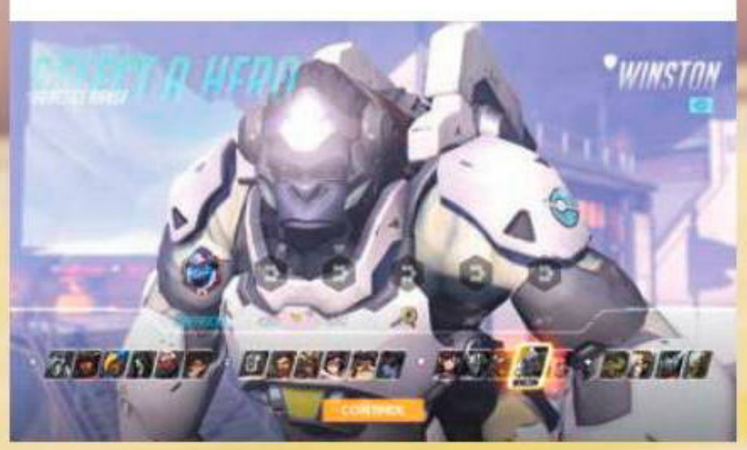
ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ: Симметры, Зари, Крысавчика, Бастиона, Торбьорна
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: Гэндзи, Жнецом, Райнхардтом, Турбосвином, Вдовой, Уинстоном, Трейсер, Маккри, Фаррой

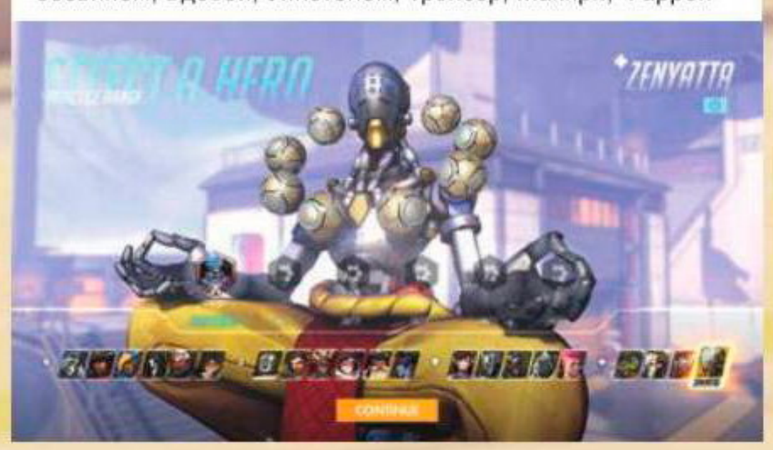
РАЙНХАРДТ

Универсальный танк. Его защитный экран одинаково хорошо помогает штурмовать и защищать баррикады. Райнхардт неповоротлив и лишен надежных дальнобойных атак, но в ближнем бою смертельно опасен, а расстояние может быстро сокращать одним из умений. Умелый Райнхардт может преломить ход боя и спасти день – если его прикрывают от снайперов и диверсантов.

- **ОГРОМНЫЙ МОЛОТ:** раскалывать черепа
- **БАРЬЕР:** огромный энергетический щит, сжирающий тонны урона
- **РЫВОК:** разогнался, пригвоздил, убил (или попал в окружение и умер сам)
- **ПУЧОК ОГНЯ:** летит медленно, но далеко
- **УЛЬТА:** все падают и ждут смерти

ЭФФЕКТИВЕН ПРОТИВ: Турбосвина, Торбьорна, Бастиона, Солдата-76, D.VA
БУДУТ ПРОБЛЕМЫ С: Вдовой, Гэндзи, Фаррой, Крысавчиком, Маккри, Жнецом, Симметрой, Уинстоном





ГОРОД НА ЭКРАНЕ

В **Mirror's Edge: Catalyst** важную роль играют фирмы и корпорации. Параллельно с историей Фэйт можно изучать сам город и поддерживающие его компании.

Это место не может жить без консорциумов и рекламы – идеальный сплав холодной лаконичной архитектуры и всепроникающего медиа. Глаза и тотальный контроль от частной службы безопасности **Kruger Holding**. Голос и пропаганда от медиаимперии **Maya Media Group**. Разбивающая людей на касты одежда от **Pirandello**. Где-то по артериям города бежит Фэйт, и с фасадов стерильных зданий на нее смотрят огромные экраны – производить их вполне может **LG Electronics**. Mirror's Edge: Catalyst как раз тот случай, когда ты сталкиваешься с осязаемыми вещами, – представить в Городе Зеркал знакомые бренды проще простого.

ЗОНА ЖИЛОЙ ЗАСТРОЙКИ

В СТРОИТЕЛЬНУЮ ЗОНУ НЕ ПУСКАЮТ ПОСТОРОННИХ, переработкой и застройкой последнего проблемного района занимается **Callaghan Construction Corp**. Где-то под землей тут проложены тоннели, в которых живут сомнительные граждане, не разделяющие философию Города Зеркал.

ДАУНТАУН

РАЙОН СОХРАНЯЕТ АТМОСФЕРУ старого городского центра и застроен намного плотнее, чем остальные места в Городе Зеркал. Даунтаун считается центром – именно здесь можно зайти в штучные бутики или отдохнуть в одном из модных ресторанов. Энергию в Даунтауне обеспечивает **Everdyne Energy**, и они же поставляют жителям города пресную воду.

ЯКОРЬ

ЦЕНТР РАЗВЛЕЧЕНИЙ И КОММЕРЦИИ – самые лучшие ночные клубы, самые обширные торговые центры от **Anansi** и модная одежда от **Pirandello**. Разделение на касты здесь размывается – каждый может и хочет купить мобильный телефон от **Allcom** или вкусный бургер от **Raposa**, а потом разъехаться по домам в автомобилях от **Bryson** Industries. А если у вас нет машины, попробуйте частную систему общественного транспорта **Cascadia Logistics**.

ВИД

ОДИН ИЗ ПРЕМИАЛЬНЫХ РАЙОНОВ – тихий и рядом с живописной пристанью. Большая его часть спонсируется **Silvine Systems**, которая отвечает за всю электронику и приборы в городе. В сотрудничестве с другими компаниями они выпускают на рынок самые разные устройства – от мобильных телефонов и операционных систем до мониторов, которыми как раз может заниматься ведущий производитель бытовой техники и электронных панелей **LG Electronics**.

ЧТО ПОСМОТРЕТЬ В ГОРОДЕ ЗЕРКАЛ

ПЯТЬ КРАСИВЕЙШИХ МЕСТ В MIRROR'S EDGE: CATALYST

ДЕНИС МАЙОРОВ

Новая Mirror's Edge выдерживает стилистику первой части, но при этом доводит визуальный стиль до идеала. Город Зеркал хочется излазить вдоль и поперек, хочется заполнить жесткий диск скриншотами всех этих величественных сооружений… Не будем отказывать себе в удовольствии и расскажем вам о самых красивых местах **Mirror's Edge: Catalyst**.

КАК ОЩУЩАЕТСЯ ИГРА НА МОНИТОРАХ 21:9?

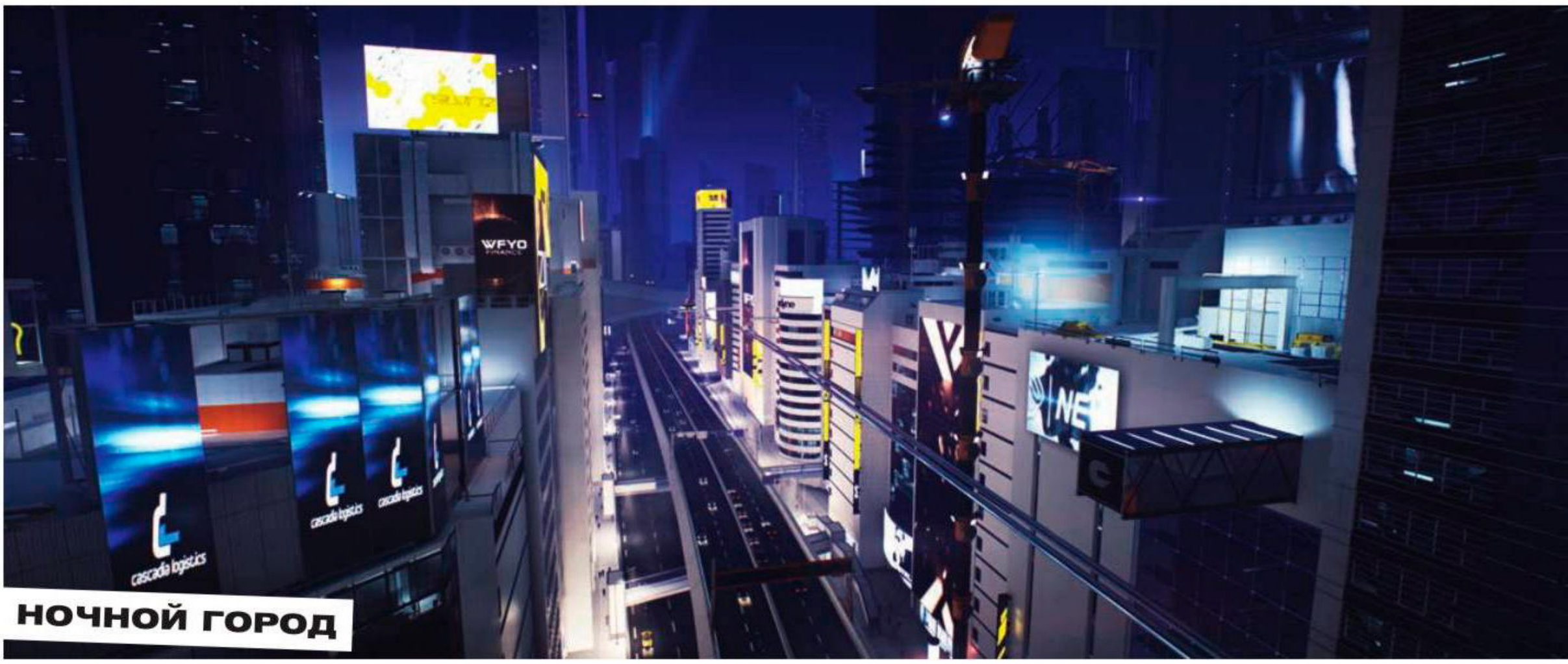
В Mirror's Edge крайне важна эстетика, поэтому чем больше объектов попадает в твое поле зрения, тем лучше. Окружение в игре не только красивое, но и информативное – тут можно отключить интерфейс и с головой погрузиться в изучение стеклянного города. Некоторые бегуны так и делают – намного интереснее нестись сломя голову не по скучному проложенному маршруту, а импровизировать. Здорово передается ощущение потока. Все чувства героини обостряются, а картинка становится ярче и насыщеннее. В случае с изогнутым широкоформатным монитором LG UltraWide ощущения усиливаются, изображение будто обволакивает игрока. Да и сама Mirror's Edge завязана на отождествление себя с бегуньей – в каждом шаге и каждом прыжке есть инерция и отдача.

ГОРОДСКИЕ КРЫШИ

ПРИБЫВ В ГОРОД ЗЕРКАЛ, первым делом нужно, словно Карлсон, отправиться гулять по крышам. Вас, правда, могут заподозрить в связях с местным сопротивлением, а за такое тут бьют и отправляют несколько лет обдумывать свой поступок за решеткой, но открывающиеся с городских высоток виды стоят любого риска.

ЧИСТОЕ НЕБО и переплетение строгих линий из стекла и холодного белого камня не оставят вас равнодушными. Будьте аккуратнее, велик шанс возникновения непреодолимого желания заняться паркуром!

В ГОРОДЕ, конечно, тоталитаризм и ущемление прав простого населения, зато чертовски стильная и со вкусом выполненная архитектура. Тело и дух тут, может, и страдают, зато глаз радуется.



НОЧНОЙ ГОРОД

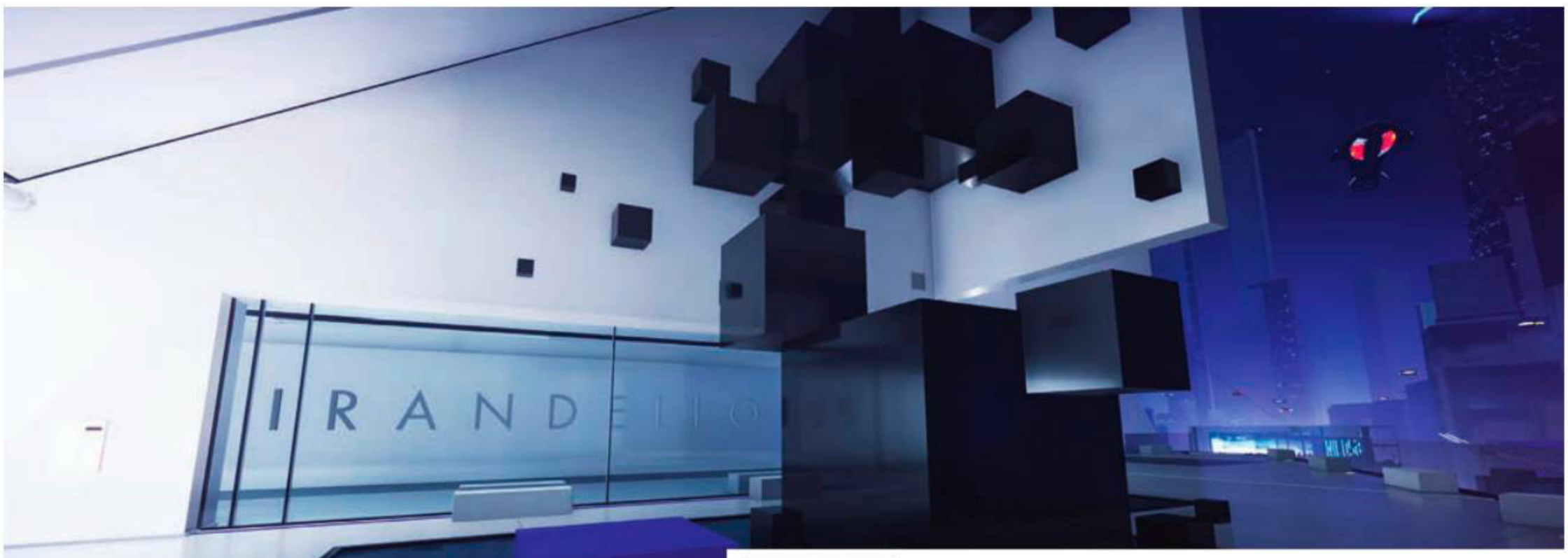
ОБЛАДАЯ ДОСТАТОЧНО ТОЛСТЫМ КОШЕЛЬКОМ, можно не ограничиваться одним любованием и отправиться в тур по местным ночным клубам и дорогим ресторанам. Если же денег нет, то почему бы не прогуляться неподалеку от района застройки? Велик риск нарваться на местных одичалых обитателей или правительственный патруль, для которого вы тоже будете выглядеть одичалым, зато приключений не избежать. Будет что друзьям дома рассказать!

ЕСЛИ ПОСЛЕ ПРОГУЛОК по крышам вы все еще свободный человек, дожидайтесь темноты и под покровом ночи смело выбирайтесь на городские улицы – ночью Город Зеркал преображается. Контуры зданий растворяются в темноте, оставляя лишь всполохи рекламных огней, окрашивающих здания в десятки ярких цветов.

ОФИС КОРПОРАЦИИ «ЭЛИЗИЙ»

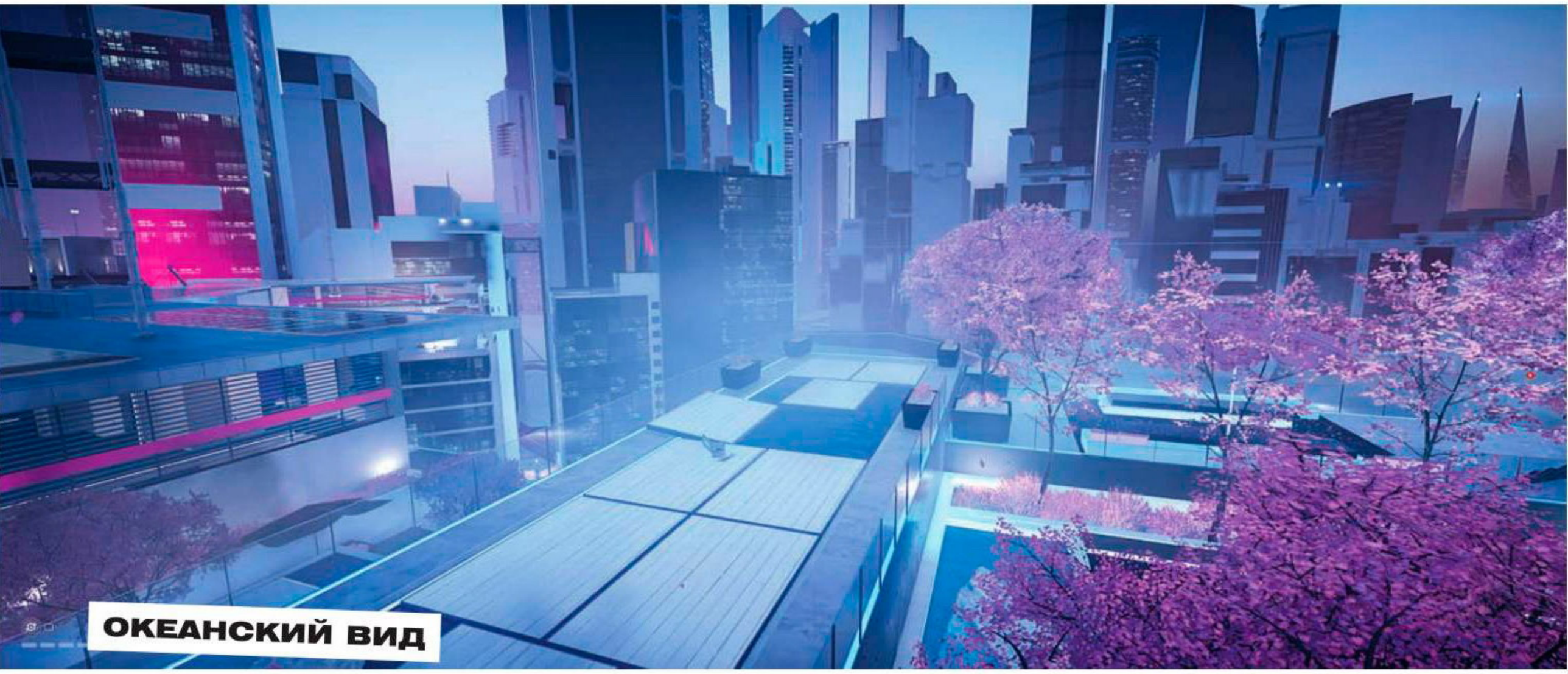
НО ВЫ, РАЗУМЕЕТСЯ, НАСЛЫШАНЫ о корпорациях, сделавших Город Зеркал самым высокотехнологичным и безопасным городом на Земле! Одна из них – «Элизий», крупнейший производитель медицинских препаратов, неустанно охраняющий здоровье жителей города. К сожалению, оппозиционно настроенные граждане распространяют грязные слухи о теневой деятельности компании, связанной с исследованием психического воздействия на людей. Но в нелепости подобных предположений вы можете убедиться, посетив один из офисов корпорации лично, – дни открытых дверей проводятся регулярно. Приятные интерьеры, дружелюбный персонал и бесплатные прохладительные напитки ждут вас!

РАЙОН ДОРОГОЙ даже для большинства весьма зажиточных жителей города. Но если во внутреннем кармане пиджака завалялась лишняя пара миллионов долларов, то отказывать себе не стоит. Только здесь – самые пафосные ночные клубы, самые дорогие бутики и лучшая кухня в лучших ресторанах. Идеальное место отдыха для тех, кто не заглядывает в счет, а просто рассыпает хрустящие купюры на полу перед официантом.



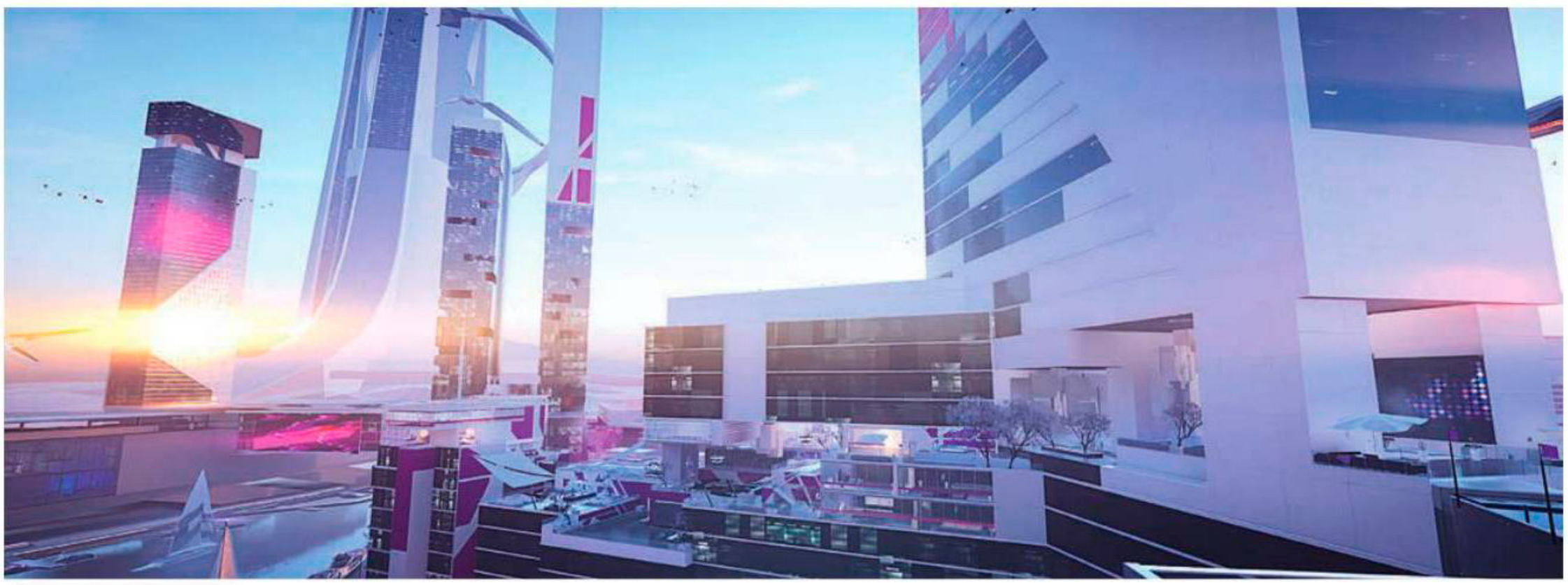
А СОВСЕМ СКОРО здесь откроется торговый центр «Игрушка», где между делом можно будет купить вертолет и парочку спортивных автомобилей. Ведь как раз об этом вы и мечтали, правда?

ПОХОДИТЬ И ПОГЛАЗЕТЬ на витрины тоже можно. Но свою самооценку вы потом не найдете.



ОКЕАНСКИЙ ВИД

ЕСЛИ СРЕДИ НЕБОСКРЦЕБОВ ВАМ СТАЛО ДУШНО, значит самое время посетить Океанский Вид.
Только здесь изящная архитектура плавно перетекает в чистые пирсы и ухоженные пляжи – почувствуйте гармонию с природой.



ТОЛЬКО ИМЕЙТЕ В ВИДУ – где попало расслабляться нельзя, для этого существуют специальные зоны отдыха. Со временем их работы ознакомиться можно на официальном сайте Города Зеркал. В прочих же местах вид приобретайте крайне озабоченный и занятой, а то за нарушение порядка бить вас будут не хуже, чем бездомных в зоне застройки.

ТИХИЕ УЛОЧКИ, уютные магазинчики и приятный бриз – Океанский Вид просто идеальное место для отдыха всей семьей. Неделя, проведенная тут, и вы не захотите уезжать. Да и не нужно – Город Зеркал всегда рад принять новых жителей!

ЖЕЛЕЗНЫЙ УРОЖАЙ

Computex 2016

by Hennadiy

На стыке мая и июня в Тайбэе, на Тайване, отгремела выставка **Computex 2016**. В этом году она отметила 35-летний юбилей – с **IFA** не сравнишь, но в список главных долгожителей планеты азиатский смотр железных новинок совершенно точно входит. Вслед за январской **CES 2016** Computex предложила публике занятные концепты и симпатичные серийные модели в игровом и потребительском сегментах, а вдобавок попыталась уверить, что виртуальная реальность – главный тренд на рынке электроники. Так это или нет и сколько месяцев осталось до триумфального шествия VR по миру, мы и попытаемся сейчас прикинуть.

Игровые ноутбуки и ПК

Начнем с самой необычной штуки – **MSI Backpack PC**. Это компьютер в невероятно редком формфакторе «рюкзак», и предназначен он для тех, кто участвует в VR-революции. Увы, **Oculus Rift** и его клоны имеют фатальный недостаток: их нужно подключать к домашнему ПК. Особо тут не разгуляешься, из комнаты кабель точно не выпустит. Backpack PC – другое дело. Повесил за спину (компьютер меньше PS4 и весит примерно 5,5 кг) и гуляй где вздумается.

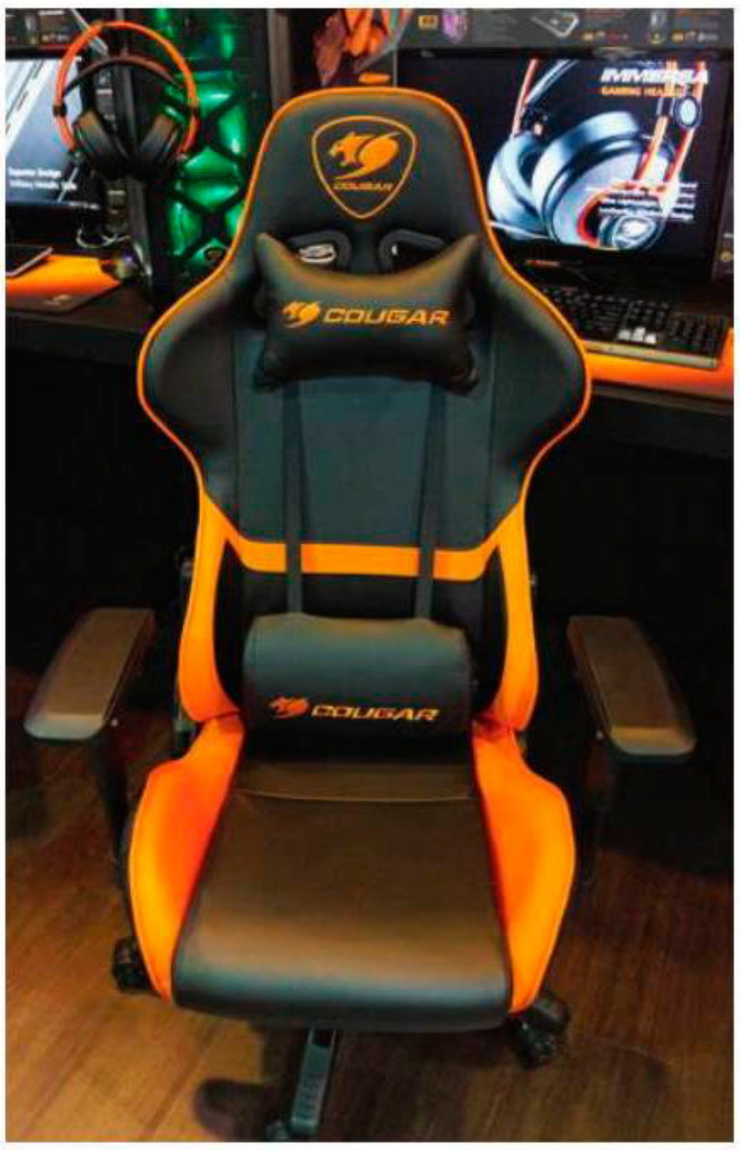
Внутри у него **Core i7** и **GeForce GTX 980**, а без подзарядки «рюкзачок» работает полтора часа. Заменить батарейку на ходу, увы, невозможно, зато производитель предлагает со временем модернизировать графическое ядро и память.

Похожие решения показали также **Zotac** и **HP**, причем машинки **MSI** и HP дружат с мышью и клавиатурой. Стоимость и время появления в продаже ни одна из компаний не назвала. Понятно, что перед нами сугубо нишевые продукты, однако идея предельной свободы движений с VR как минимум достойна внимания.

Еще один необычный PC от MSI – **Vortex G65 6QF SLI**. Напоминает он... шлем тевтонского рыцаря. Серьезно – стильный металлический цилиндр. **Core i7 Skylake** и две GeForce GTX 980 в SLI гарантируют вывод картинки на несколько дисплеев, а с VR Vortex вообще справится с закрытыми глазами. Смущает одно: за этот «бочонок» просят около 4000 долларов.

Ноутбуки **GT83** и **GT73** MSI оптимизировала под VR. Они оснащены тандемом GeForce GTX 980 и **980M** в SLI соответственно. К релизу, не исключено, добавят и **GTX 1080**. GT73 отличается от старшей модели меньшими габаритами и массой, а диагональ матрицы IPS (1920x1080) составляет 17,3, а не 18,4 дюйма.

ACER Predator 17X



COUGAR Gaming Chair

MSI GT83

MSI Backpack PC

MSI Vortex G65 6QF SLI

Главные новшества GT83 – механическая клавиатура, сенсорная панель сбоку от нее, с успехом заменяющая NumPad, и система охлаждения с тремя вентиляторами. В отличие от **ASUS** с ее ROG GX800, MSI предпочитает остужать десктопные видеокарты не водой, а воздухом. GT83 и GT73 появятся в августе и будут стоить 4500 и 2500 долларов соответственно.

Ну а теперь перейдем к Acer, благо тайваньской компании было что показать – скажем, геймерский ноутбук **Predator 17X**. Само собой, он готов к виртуальной реальности, так что не удивляйтесь **Core i7-6820HK**, GeForce GTX 980 и 64 ГБ оперативки. Частоту процессора можно повысить до 4 ГГц, а видеокарту разогнать до 1310 МГц. На выбор предлагают матрицу Full HD или 4K IPS диагональю 17,3 дюйма, поддерживающую технологию **NVIDIA G-Sync**, что синхронизирует частоту обновления дисплея с рендерингом кадров в GPU. Аккумулятор держит заряд в течение трех часов, клавиатура снабжена подсветкой RGB, есть USB Type-C/ Thunderbolt 3. В России за Predator 17X придется выложить 299 000 рублей.

Доберется до нас и Cougar Gaming Chair – чертовски удобное и симпатичное геймерское кресло. На отечественном рынке подобной мебели не так уж много, так что вряд ли ему грозит нехватка внимания. Основные особенности **Cougar Gaming Chair** – куча регулируемых элементов и подушечка для поясницы. Ну а цену Cougar вряд ли назначит меньше 200 долларов.

VR ready

Не слишком ли часто мы поминали виртуальную реальность в предыдущем разделе? Самое время рассказать подробнее о делах VR на Computex 2016.

Производители попытались уверить публику, что игры вовсе не потолок VR. Технология может найти применение в промышленных приложениях, применяемых в архитектуре и медицине. Но как бы красиво это ни звучало, пока VR не прижилась даже в сфере развлечений.

Однако благодатную территорию прощупывает множество компаний. Презентация **ASUS VR** на Computex – очередное подтверждение тому. О характеристиках тайваньцы нахально умолчали, а вид у гарнитуры донельзя обыденный, если не считать кожаных

MICROSOFT HOLOLENS,
VR-гарнитура на базе Windows Holographic

ремешков. Смотрится необычно, носится с удовольствием. Вероятно, ASUS хочет, чтобы шлем был таким же эффектным, как **ZenWatch**. Внешне он напоминает **Samsung Gear VR**, а работать будет, без сомнений, с **ZenFone**.

По слухам, очки ASUS подружатся с **Daydream VR** – платформой виртуальной реальности **Google**, анонсированной на недавней конференции **I/O**. Daydream не только программная платформа – она предлагает набор спецификаций для подготовки конкретных устройств. Наборы Daydream, ориентированные на топовые смартфоны, будут выпускать самые разные компании (Google в том числе). Релиз запланирован на осень текущего года, тогда как ASUS VR появится, опять же по слухам, в конце следующего.

Другое любопытное устройство показала **Allwinner** – речь о **H8vr**, аппаратной основе для VR-очков. В то время как «сердцем» большинства шлемов виртуальной реальности служит либо внешний компьютер, либо телефон, Allwinner предлагает полагаться на H8vr – компактную плату с набором необходимых компонентов: восьмиядерный процессор **Allwinner H8** частотой 2 ГГц, графический чип **PowerVR SGX544** на скорости 700 МГц, 2 ГБ ОЗУ и 16 ГБ встроенной памяти. Заявлена поддержка Wi-Fi 802.11n и Bluetooth 4.0. Специализацией шлемов на H8vr станет просмотр видео 4K. Кстати, предзаказы на подобные устройства уже принимают. Что до планов Allwinner, то сейчас китайская компания занята платой **VR9**, которая потянет и игры.

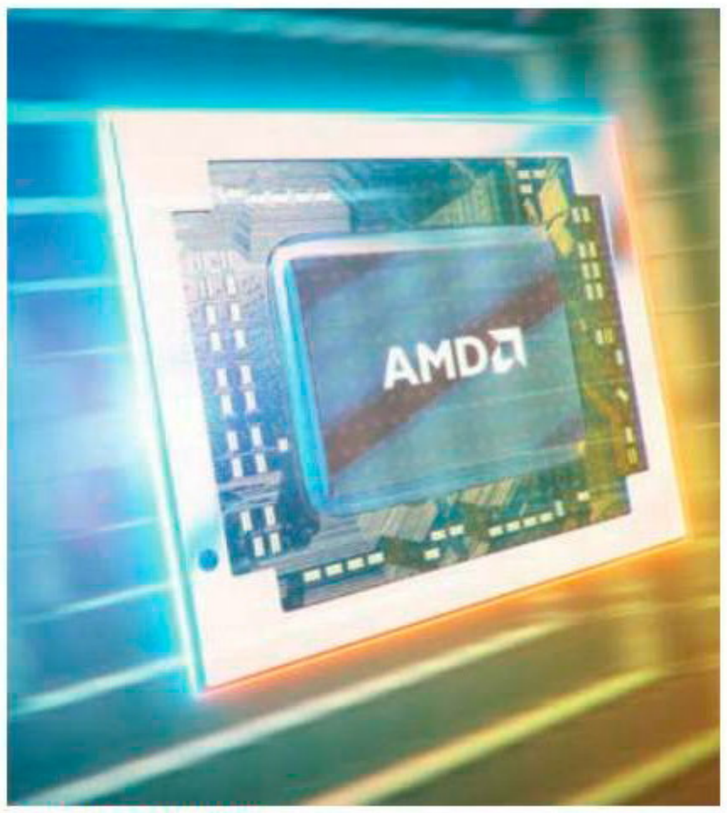
Тут бы нам и закончить пункт про VR, если б не одно важное «но». Если помните, весной **Microsoft** презентовала **Universal Windows Platform**, под эгидой которой PC и Xbox One станут братьями навек, а все, что работает на **Windows 10**, будет использовать одни и те же приложения.

Нечто подобное редмондская корпорация намерена провернуть и в сфере виртуальной реальности, продажи оборудования в рамках которой к 2020 году должны выйти на уровень в 80 млн штук ежегодно. Без совместимости, единого интерфейса и прочего рынок рано или поздно ждет хаос. Microsoft же предлагает платформу **Windows Holographic**, на которой базируются очки **HoloLens**. На Computex компания объявила, что Windows Holographic открыта для сторонних производителей. Перспективы таковы: магазины заполонят шлемы на ее базе, и конкурентам останется либо принять сторону победителя, либо выйти из бизнеса.

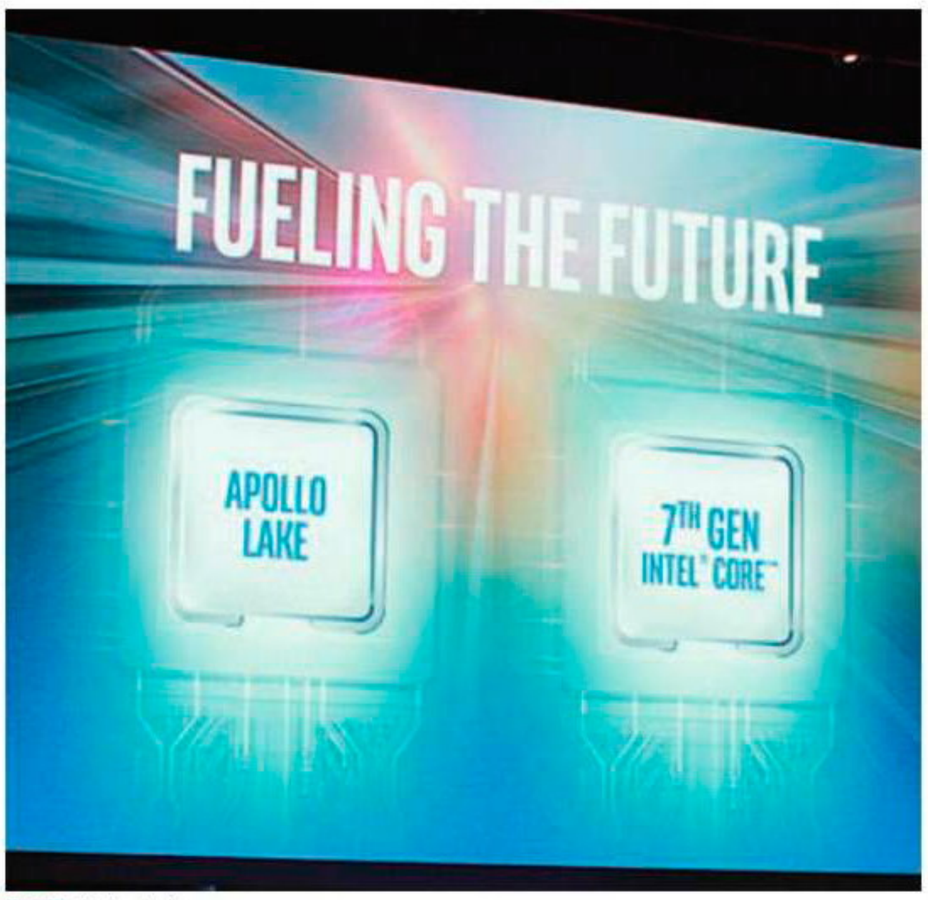
ASUS VR

V3, ПЕРВЫЙ ШЛЕМ
виртуальной реальности на основе Allwinner H8vr

ПЕРВЫЙ ПРОЦЕССОР на архитектуре Zen – представителе линейки Summit Ridge



СЕДЬМОЕ ПОКОЛЕНИЕ APU от AMD – процессоры Bristol Ridge и Stoney Ridge



INTEL Kaby Lake

МАТЕРИНСКАЯ ПЛАТА MSI Z270 под Intel Kaby Lake

Процессоры AMD и Intel

Ожидалось, что процессорные гиганты в деталях расскажут на Computex о чипах на микроархитектуре **Zen** и **Kaby Lake**. Прогнозы сбылись лишь частично.

AMD впервые показала живьем процессор на Zen – представитель линейки **Summit Ridge** с восемью ядрами (16 потоков) на борту, выпущенный по 14-нанометровому техпроцессу. По сравнению с **Excavator** производительность по IPC (число команд за цикл) поднялась на 40%. Платформа нового поколения будет использоваться не только в серверах и мощных десктопных PC, но и в лэптопах и встраиваемых решениях. Zen послужит базой для восьмого поколения гибридных процессоров. С релизом микроархитектуры в массы пойдет сокет **AM4**, поддерживающий линейки Summit Ridge и **Bristol Ridge** и, конечно, память DDR4.

Вдобавок на выставке AMD представила седьмое поколение APU, построенное на улучшенных ядрах Excavator. Процессоры выпускают по 28-нанометровому техпроцессу – это Bristol Ridge для портативных компьютеров и **Stoney Ridge** для лэптопов начального уровня. В Bristol Ridge предусмотрены четыре ядра, графическое ядро **Radeon R7** и 2 МБ L2-кэша. В Stoney Ridge – два ядра, **Radeon R5** и 1 МБ кэша второго уровня.

Возвращаясь к Zen, отметим: ранее сообщалось, что процессоры на свежей архитектуре появятся в четвертом квартале нынешнего года. Но AMD решила подождать до января 2017-го, чтобы поставщики успели распродать старый товар. То же самое можно сказать об **Intel** – **Skylake** и **Haswell** пользуются недостаточно высоким спросом, так что выпуск Kaby Lake откладывается до начала следующего года. Как и Skylake, Kaby Lake будет выпускаться по 14-нанометровому техпроцессу. Параллельно Intel приступит к производству **Apollo Lake** – процессоров начального уровня.

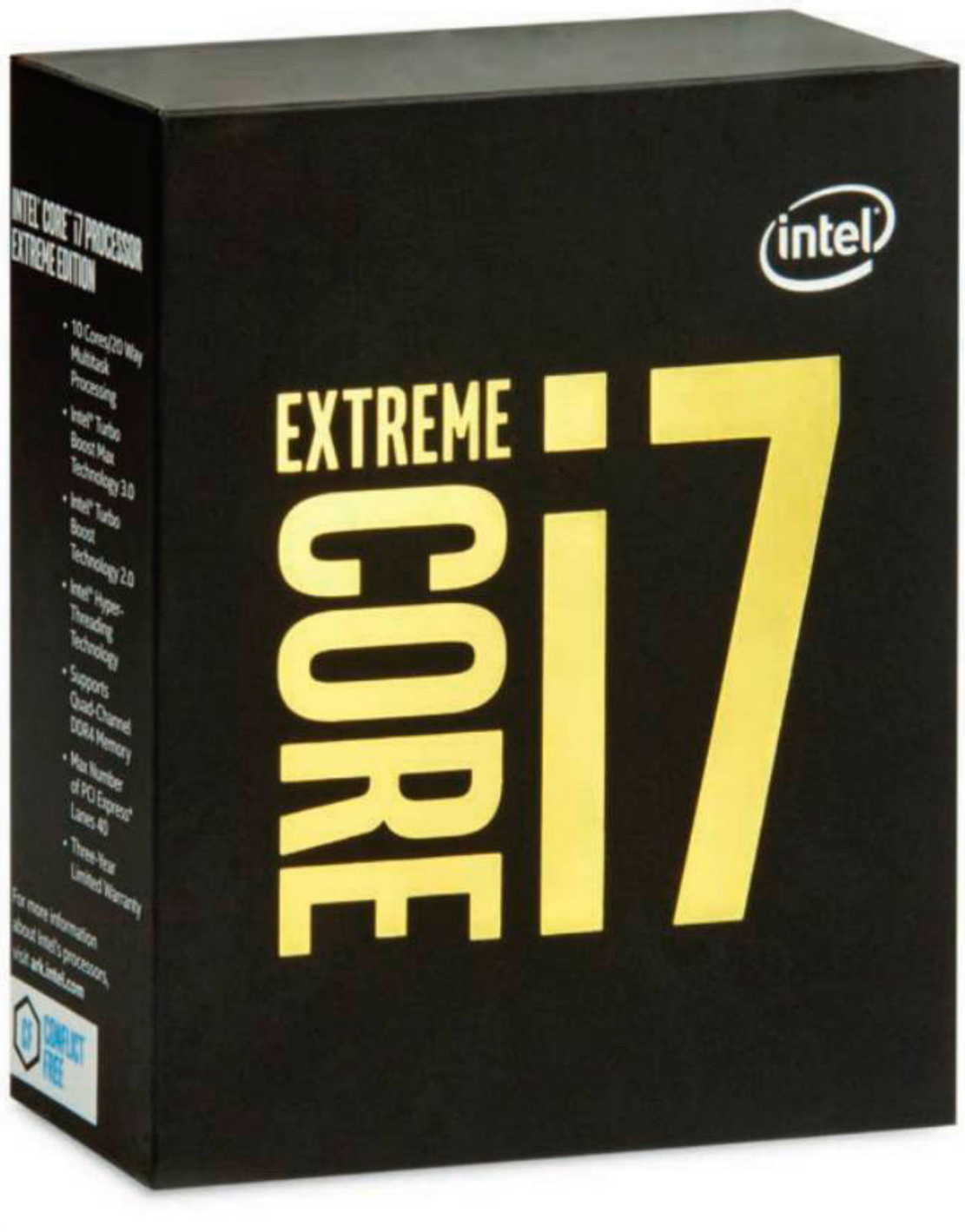
Что до грядущих плат, то свое видение 2017-го отважилась продемонстрировать только MSI с прототипом **Z270** под Kaby Lake. Материнка сохранит разъем **LGA 1151** и сможет принять на борт до трех видеокарт и четырех планок DDR4. Предусмотрено по паре U.2 и M.2, шесть SATA Rev. 3 и четыре полоски PCI Express x1. Словом, грандиозных отличий от **Z170** нет. Когда системная плата поступит в продажу, не сообщается.

Ну а гвоздем выступления процессоров на Computex стала линейка **Core i7 Extreme Edition** (**Broadwell-E)** с разблокированным множителем, ориентированная на энтузиастов, ожидающих, что их 4K-система справится с любой

GIGABYTE GTX 1080 Xtreme Gaming

ПРОТОТИП 200-миллиметрового вентилятора от Noctua

POWERCOLOR Devil Box



ЛИНЕЙКА ПРОЦЕССОРОВ
Intel Core i7 Extreme Edition (Broadwell-E)

нагрузкой. Заявлена поддержка **LGA 2011-v3**, **X99**, технологии **Turbo Boost Max 3.0** и четырехканальной памяти DDR4-2400 МГц. TDP составляет 140 Вт. В линейку входят четыре модели: **Core i7-6800K**, **i7-6850K**, **i7-6900K** и **i7-6950X**. Самый мощный из них последний – десятиядерный монстр с частотой 3,5 ГГц под Turbo Boost и кэшем третьего уровня на 25 МБ. Обойдется i7-6950X недешево – в 1700 долларов.

Видеокарты

В разделе о продукции ASUS на Computex мы упоминали ROG Strix GeForce GTX 1080. Разумеется, это была далеко не единственная видеокарта «по мотивам» GTX 1080 на выставке.

Gigabyte продемонстрировала **GTX 1080 Xtreme Gaming**. Ускоритель основан на необычной плате, разработанной тайваньской компанией. Парадом командует чип **GP104** (**Pascal**, 16 нм), в распоряжении которого 2560 потоковых процессоров, 160 текстурных блоков и 64 движка растеризации. Общение с 8 ГБ GDDR5X происходит по 256-битному интерфейсу. Габариты – 29,5x11,1x5,5 см. Карточка требует БП минимум на 500 Вт. А вот насчет рабочих частот производитель умолчал.

Броский дизайн GTX 1080 Xtreme Gaming оттеняет фирменная подсветка. На месте и продвинутая система охлаждения **WindForce 3X**, состоящая из трех вентиляторов диаметром 100 мм, шести медных тепловых трубок и алюминиевого радиатора. Что интересно, с карточкой будет продаваться панель с двумя HDMI и USB 3.0. Она предназначена для монтажа в 5,25-дюймовый отсек и должна облегчить подключение VR-шлема.

Лишний повод вспомнить ASUS – **PowerColor Devil Box** от TUL Corporation, напоминающая док-станцию ROG XG Station 2. Подобно ей, Devil Box подключается к ПК или ноутбуку по Thunderbolt 3. Стабильность соединения гарантирует технология **AMD XConnect**, представленная еще в марте. Размеры бокса – 40x17,2x24,2 см, внутри живет БП на 500 Вт, компанию которому могут составить 2,5-дюймовый накопитель с SATA Rev. 3 и карточка с интерфейсом PCI-E x16 длиной до 310 мм. Шасси оснащено портами LAN, USB 3.1 и четырьмя USB 3.0. Стоимость и дата выхода «дьяволова ящика» не называются.

Компанию Gigabyte GTX 1080 Xtreme Gaming составила **MSI GTX 1080 Lightning**. Толком о ней ничего не рассказали, но по фотографиям с выставки можно

MSI GTX 1080 Lightning

THERMALTAKE Pacific RL360 D5 Hard Tube RGB

AMD Radeon RX 480

предположить наличие мощной системы охлаждения (три пропеллера) и аж трех разъемов дополнительного питания (8+8+6). О сроках старта продаж GTX 1080 Lightning заикаться пока рано.

Наконец, на Computex прозвучал формальный анонс **AMD Radeon RX 480** – первой карточки на **Polaris**. Производительности этого бюджетного решения вполне достаточно для игры в 2560x1440 с качеством графики уровня **GeForce GTX 970** и **Radeon R9 390**. Из преимуществ выделим солидный объем памяти (4 или 8 ГБ) и энергоэффективность (TDP 150 Вт). В связке CrossFire пара Radeon RX 480 (8 ГБ) выступает альтернативой **GeForce GTX 1070**. Стоимость – 16 310 рублей за младшую версию и 18 970 рублей за старшую.

Эй, остынь!

Современный ПК с хорошим процессором и видеокартой, но без достойного охлаждения – все равно что деньги на ветер. На Computex демонстрировалась куча решений в этой сфере, и мы отобрали самые занятные.

Noctua все еще думает над тем, пополнить или нет каталог вентилятором на 200 мм. От старого прототипа новый отличается переработанным электромотором и тем, что крыльчатка выполнена из легкого стеклопластика. Если модель доберется до конвейера, то она пополнит серию A.

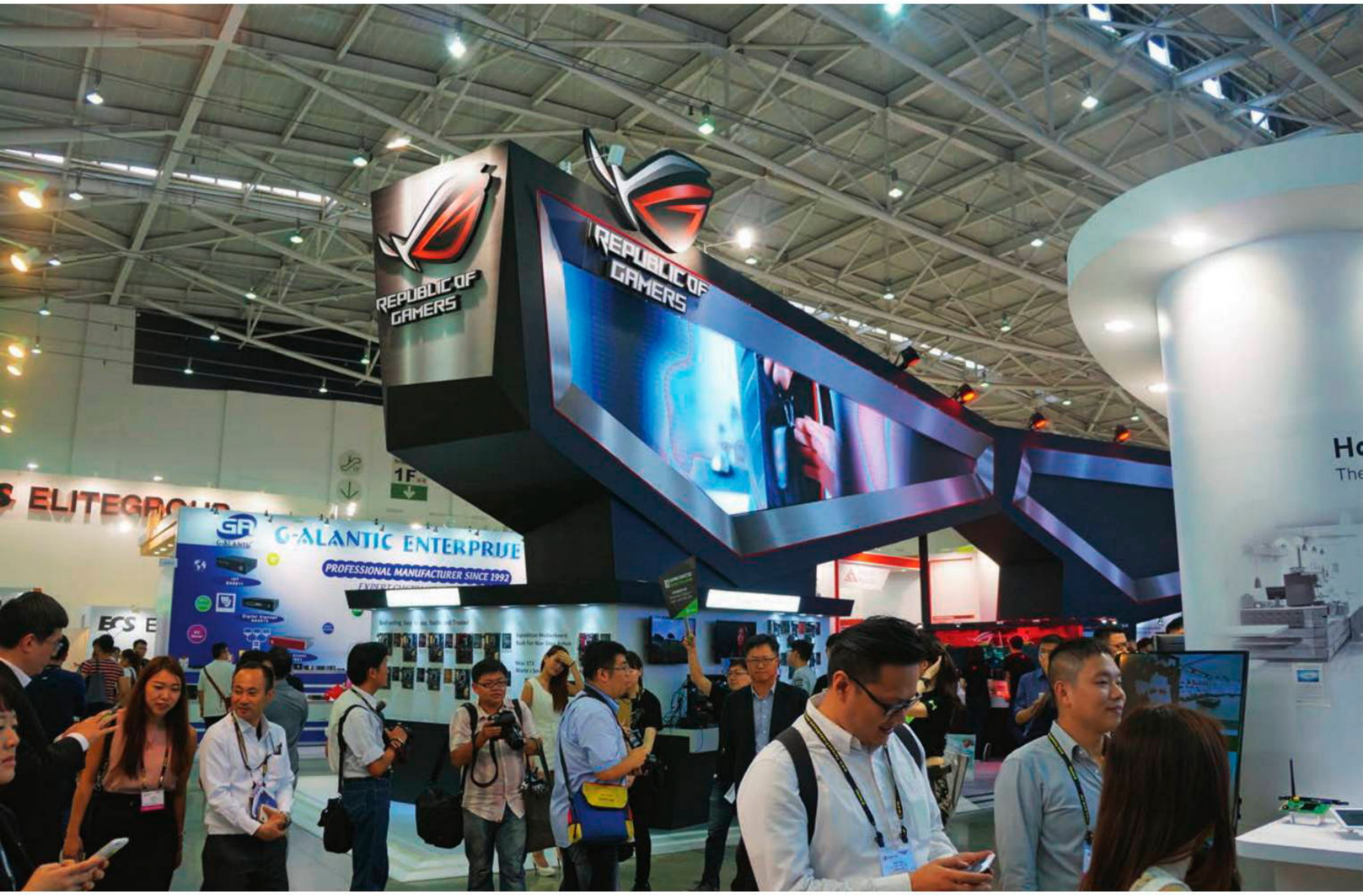
Raijintek удивила публику пассивной СВО – вероятно, первой в своем роде. Система лишена вентилятора и помпы. Жидкость после нагрева переходит в парообразную форму и поступает в радиатор, где возвращается в исходное состояние. Коммерческие перспективы устройства малопонятны.

ID-Cooling решилась на еще более рискованный эксперимент и сделала СВО частью корпуса. Основа «ящиков» – металлический трубчатый каркас, увешанный комплектующими. Формирующие раму трубки соединяют радиатор и водоблоки. На отдельных корпусах предусмотрена еще и подставка для монитора.

Ну а **Thermaltake** на радость энтузиастам будет использовать в СВО **Pacific RL360 D5** и **Pacific RL240 D5** жесткие трубки. Комплект инструментов, позволяющих обрезать и сгибать их, видимо, предстоит докупать отдельно.

Computex 2016 отлично подошел бы слоган «Добро пожаловать в Матрицу». Акцент ведущих производителей на виртуальную и дополненную реальность легко объяснить – отдача от видеокарт, материнок и игровых ноутбуков не так велика, как раньше.

Впрочем, говорить о посткомпьютерной эре преждевременно, и на **IFA 2016**, надеемся, будет найден баланс между новыми чипами Intel и AMD, VR, смартфонами и игровым железом. Чем больше устройств, тем лучше для нас, простых потребителей. А с этим на Computex 2016 проблем не было. ● *Ярослав Гафнер*



ПРОГРАММА НА ГОД

ASUS на Computex 2016

Как и в прошлом году, попасть на Computex оказалось не так-то просто. Чтобы получить визу на Тайвань, нужно было как минимум оформить официальное приглашение. На этот раз нам с этим делом помогла компания **ASUS**. Ну а раз так, то ей мы посвятим отдельный материал, тем более она это заслужила, стенд-то был одним из самых крупных на выставке, и на нем действительно было на что посмотреть.

Дела мобильные

Условно все представленное ASUS можно разделить на две категории: для жизни и для игр.

Начнем с первой. Основной упор компания сделала на ноутбуки, и тут самым главным анонсом стал анонс **ZenBook 3**. Если кратко, это двенадцатый MacBook, но на Windows и с куда более высокими характеристиками.

Для начала, «трешка» тоньше и легче прообраза от Apple – 11,9 мм и 910 грамм веса. Зато внутри у нее может работать полноценный Core i7, притом уже следующего, седьмого поколения (пока официально не представленного). А в топовую версию (за почти 2000 $) поставят четыре SSD суммарным объемом

ZENBOOK 3
один из самых тонких и легких ноутбуков на основе Windows

1 ТБ. В общем, железка превосходная со всех точек зрения. Единственный ее минус – одинокий разъем USB Type-C.

Зато у обновленной линейки **Transformer 3** разъемов куда больше. Возглавила серию модель с приставкой Pro. Главная особенность модели – подставка, позволяющая установить дисплей под любым углом. Сам экран просто загляденье: 12,6 дюйма, 2880x1920 и поддержка рукописного ввода. Под тонким металлическим корпусом (0,8 см) скрыты процессоры вплоть до **Intel Core i7**, до 16 ГБ оперативки скоростью 2133 МГц и SSD объемом до 512 ГБ. Добавьте к этому камеры на 13 и 8 Мп, полноразмерную клавиатуру-обложку с подсветкой, полезные разъемы (USB Type-C, USB 3.0, HDMI), сканер отпечатков пальцев и получите «самый универсальный компьютер в мире»... по утверждению ASUS.

TRANSFORMER 3
без приставки Pro отличает более простая начинка и менее функциональная подставка

TRANSFORMER 3
мощный планшето-ноутбук на базе Windows с оригинальной подставкой и Core i7 на борту

ZENFONE 3 DELUXE
один из первых телефонов с 6 ГБ оперативки

Второй моделью в линейке стал просто **Transformer 3**, без каких-либо приписок. Она компактнее, легче и на 200 $ дешевле версии Pro, стоимость которой начинается с 999 $ (дату появления в продаже на выставке не сообщили). Минус – в режиме ноутбука дисплей поддерживает простая тряпочная подставка с двумя возможными положениями. С другой стороны, к «трешке», как и к версии Pro, подключается куча аксессуаров ASUS – акустическая система с поддержкой объемного звучания **AudioPod**, док-станция **ROG XG Station 2** (о ней читайте ниже), а также универсальный док с кучей дополнительных разъемов.

Что касается телефонного направления, то на выставке показали сразу два аппарата из серии **ZenFone 3** – с приставками Deluxe и Ultra.

Начнем со старшей версии Deluxe. Ее дизайн – как платье короля: дисплей Super AMOLED на 5,7 дюйма, цельнометаллический корпус без пластиковых вставок, вытянутый дактилоскопический датчик, зеркальное покрытие чуть выступающей камеры... Красиво и со вкусом.

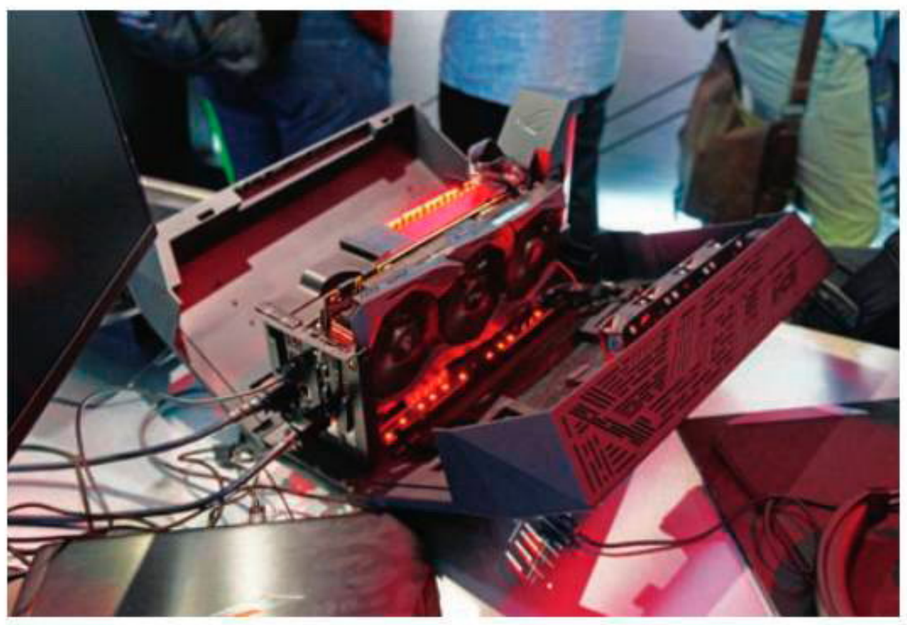
Впечатляют и технические характеристики: топовый Snapdragon 820, графический чип Adreno 530 и (!) 6 ГБ оперативной памяти. За фото и видео отвечают 8 Мп модуль спереди и 23 Мп сзади. Последний, кстати, получил оптический стабилизатор и тройную систему фокусировки. Цена вполне гуманная – 499 долларов для США.

Что же касается версии Ultra, то это, грубо говоря, увеличенная версия телефона с 6,8-дюймовым экраном (на этот раз IPS) и облегченной начинкой. Работает на Qualcomm 652 и оснащается 4 ГБ оперативки. А вот камеры прежние – 8 и 23 Мп с лазерной фокусировкой и системой стабилизации. Цена чуть ниже – 479 долларов.

Оба телефона поддерживают разъем USB Type-C (с интегрированным Thunderbolt 3) и оснащаются очень емкими аккумуляторами. Версия Deluxe имеет батарею на 3000 мА·ч, а Ultra – на 4600 мА·ч.

ASUS ROG STRIX GEFORCE GTX 1080 – новый чип от NVIDIA на частоте почти 2 ГГц

ROG AVALON – первый модульный компьютер от ASUS. Выглядит необычно, но доберется ли до магазинов – пока не понятно



ROG XG STATION 2 позволяет подключить к любому ноутбуку обычную десктопную видеокарту

ROG G31 EDITION 10 – трудно поверить, но вот в этом корпусе размером с консоль уместились две GeForce GTX 1080

Republic of Gamers

Ну а теперь перейдем к самому интересному для нас сегменту – игровому. Republic of Gamers на Computex выделили отдельную и очень большую зону, где показали массу интересного.

Видео

Собственно, первая и самая главная новинка – видеокарта **ASUS Strix GeForce GTX 1080**, основательно переработанная и разогнанная версия нового флагмана NVIDIA. Система охлаждения – DirectCU III – набрана пятью теплопроводными трубками, двумя массивными радиаторами и сразу тремя вертушками с оригинальной, «тихой», крыльчаткой. Оформлено все здорово. Сама СО накрыта пластиковым корпусом с настраиваемой подсветкой, а на оборотной стороне закреплена усиливающая металлическая пластина, тоже с подсветкой.

Естественно, чип основательно разогнан. Старт он берет с 1784 МГц, а под GPU Boost 3.0 добирается до сумасшедших 1936 МГц! Напомним, референсный вариант от NVIDIA работает в диапазоне от 1607 до 1733 МГц. Цена пока не известна, но что-то нам подсказывает, что Strix обойдется куда дороже обычного Founders Edition, за который сегодня хотят в районе 55 000 рублей.

Кстати, чуть не забыли, специально для любителей ноутбуков на Computex показали необычную штуку под названием **ROG XG Station 2**. Это док-станция, позволяющая превратить любой, даже самый слабый лэптоп в настоящую игровую машину. Просто вставляете в док обычную видеокарту, подключаете его к ноутбуку (нужен третий Thunderbolt) и получаете огромный прирост производительности.

С виду XG Station 2 напоминает футуристический корпус HTPC с обильной подсветкой и очень необычным способом раскрытия. А вот внутри все довольно просто – блок питания на 650 Вт и стандартный разъем PCIe x16. Сколько будет стоить такой апгрейд, еще не сказали, но конкуренты похожие решения предлагают по цене от 500 долларов.

Компьютеры

Раз уж мы заговорили об апгрейде, расскажем об одной необычной концепции от ASUS – **ROG Avalon**. По сути, это обычный компьютер в сборке, но с невероятно продуманной организацией внутреннего пространства. К примеру, все накопители стоят спереди в отдельных отсеках с ручками. Хотите добавить или заменить жесткий диск? Не вопрос, вытягиваете на себя отсек, кладете в него накопитель и вставляете обратно. Надоела старая видеокарта? Откидываете боковую крышку, вынимаете плату, вставляете новую. Нужно больше разъемов на задней панели? И это можно.

Для Avalon предлагают несколько совершенно разных панелей I/O. Пока не поддаются модификации только материнская плата, процессор и жидкостная система охлаждения. Но, возможно, в скором времени эту проблему решат. Avalon представлен как концепция, так что о сроках его выхода ничего не известно.

Зато очень скоро в продаже появится более традиционный 20-литровый мини-компьютер **ROG G31 Edition 10**. По габаритам он чуть больше современных консолей, но несет на борту очень серьезное железо. В топовом варианте это полноценный Core i7-6700K, 64 ГБ оперативки, две (!) GeForce GTX 1080 в режиме SLI и массив из четырех твердотельников на интерфейсе M.2. Пожалуй, единственный минус – в корпус

ROG GX800, судя по всему, один из первых ноутбуков с двумя GTX 1080 на борту, охлаждаемых водой

ВНЕ КАТЕГОРИЙ

Пожалуй, одним из самых неожиданных и удивительных анонсов ASUS на Computex стал домашний робот Zenbo. По сути, это обычный планшет на Android с приделанными колесиками, но в ASUS смогли вдохнуть в него жизнь. Zenbo преданно катается за хозяином, отвечает на простые вопросы, рассказывает детям сказки, фотографирует по команде, пишет в соцсети, управляет системами «умного» дома и даже покупает игры в Steam. Пока все это кажется странноватым, но ASUS, судя по всему, взялась за дело всерьез и вовсю привлекает сторонних разработчиков, готовых расширить функционал необычной игрушки.

Когда именно Zenbo появится в продаже, точно не известно. Сроки установили довольно расплывчатые: первая половина 2017 года. Зато о цене уже есть первые данные – 599 долларов за штуку.

ROG RAMPAGE V EDITION 10 – юбилейную материнку на 170-чипсете отличают развитая подсветка и армированные слоты PCIe x16

ROG STRIX GL502 – первый ноутбук под маркой ROG Strix, раньше в рамках этого бренда выпускались только видеокарты и гарнитуры

не поместился блок питания. Он идет в отдельном кейсе и ставится рядом с компьютером.

Для тех, кто любит самостоятельно собирать компьютеры, ASUS показала еще и новую материнскую плату – юбилейную **ROG Rampage V Edition 10**. Базово это обновленная версия одной из лучших материнских плат на чипсете X99. В наличии – поддержка новых 10-ядерных процессоров Intel, восьми планок оперативки суммарным объемом до 128 ГБ, четырех видеокарт в режиме QUAD SLI, а также огромного количества периферии. Главным отличием материнки от прошлых версий стала, как ни странно, система подсветки Aura. Она не только отвечает за встроенные в чипсет лампочки, но и способна работать с внешними лентами, а также с сертифицированными корпусами от CableMod, IN WIN, Deepcool, BitFenix и Phanteks.

Ноутбуки

Напоследок расскажем об игровых ноутбуках. Новостей тут две.

Первая: в этом году появится новая версия 17-дюймового ноутбука на жидкостном охлаждении – **ROG GX800**. Главное ее отличие от предыдущей – сразу две полноценных видеокарты от NVIDIA. Каких именно, пока не сказано, но, скорее всего, речь идет уже не о GTX 980, а о GTX 1080.

Напомним, что концептуально GX800 представляет собой обычный игровой ноутбук, большой и очень тяжелый. Фишка заключается в том, что в стационарном положении его можно подключить к блоку с установленной СВО и тем самым заметно повысить частоты встроенного Core i7 и установленных видеокарт.

Вторая новость с Computex: под брендом Strix в ASUS теперь будут выпускать не только видеокарты и гарнитуры, но и ноутбуки. Первой ласточкой стала модель **ROG Strix GL502**. Она тоньше большинства ROG-собратьев (2,4 см), куда легче (2,2 кг с АКБ) и оснащается отличной матрицей IPS с разрешением 1920x1080 или 3840x2160. Начинка, правда, стандартная – Core i5 или Core i7 в связке с GTX 960M либо GTX 970M.

Как видите, программу на год ASUS написала отличную. Тут новые ноутбуки, телефоны, видеокарты и даже роботы. Насколько удачным все это окажется, покажут время и тесты. Но в любом случае скучно не будет. *Дмитрий Колганов*

БЮДЖЕТНАЯ ВИДЕОКАРТА

Тестируем AMD Radeon R7 360 за 8000 рублей

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Ядро:** Tobago
- **Количество транзисторов:** 2,8 млрд
- **Техпроцесс:** 28 нм
- **Количество потоковых процессоров:** 768 шт.
- **Частота графического ядра:** 1050 МГц
- **Тип, объем памяти:** GDDR5, 2 ГБ
- **Частота памяти:** 6500 МГц
- **Шина данных:** 128 бит
- **Количество текстурных блоков:** 48 шт.
- **Количество блоков растеризации:** 16 шт.
- **Интерфейс:** PCIe x16 3.0
- **Энергопотребление:** 100 Вт
- **Цена на июль 2016 года:** 8000 рублей (125 $)

В прошлом месяце у нас на тестах побывала одна из самых дорогих видеокарт AMD – **Radeon R9 390X**, а сегодня мы протестируем самую доступную плату компании – **Radeon R7 360** за 8000 рублей. Посмотрим, на что она способна.

Очень много

Для начала расскажем о самой карте. В техническом плане R7 360 – это улучшенная версия R7 260. В основе лежит чип Tobago, ранее известный как Bonaire. Набран он 12 блоками Compute Unit, которые суммарно дают 768 потоковых процессоров и 48 текстурных движков. Естественно, со времен R7 260 чип слегка изменили – снизили энергопотребление и выжали несколько лишних мегагерц. В стандарте он теперь выдает 1050 вместо 1000 МГц, а память у него работает на 6,5 против 6 ГГц у прошлого поколения. Единственное, что обидно, объем GDDR5 не изменился – 2 ГБ, которых некоторым играм сегодня уже не хватает.

Впрочем, недостаток GDDR5 частично компенсируют 16 блоков растеризации и поддержка DirectX 12. API не влияет на саму картинку, зато добавляет 6–8% fps. В плюсы запишем и поддержку современных технологий. Это и виртуальное VSR-разрешение, и остановка вентиляторов в 2D-режиме, и ограничение количества кадров.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ (КАДРОВ В СЕКУНДУ)

Настройки	1920x1080
Tom Clancy's Rainbow Six: Siege	
Low	59
Medium	53,1
High	41,6
Very High	36,8
Ultra	33,1
Fallout 4	
Low	46,6
Medium	40
High	33,4
Ultra	27,3
Need for Speed	
Low	38,9
Medium	37,2
High	35,1
Very High	30,1
Tom Clancy's The Division	
Low	48
Medium	37,5
High	27
Star Wars Battlefront	
Medium	60,1
Ultra	37,1
Rise of the Tomb Raider	
Very Low	48,8
Low + All effects	41,7
Medium + All effects	34,3
High + All effects	29,4
XCOM 2	
Minimum	50,3
Low	45,4
Medium	41,3
High	38,2
Dota 2	
Maximum	74

Видеокарты

Традиционно референсного дизайна для R7 360 делать не стали. Так что все платы идут с оригинальными системами охлаждения. С учетом низкого TDP (всего 100 Вт) производители, как правило, ставят всего один вентилятор и небольшой алюминиевый радиатор, однако у ASUS, к примеру, можно найти вариант с двумя вертушками.

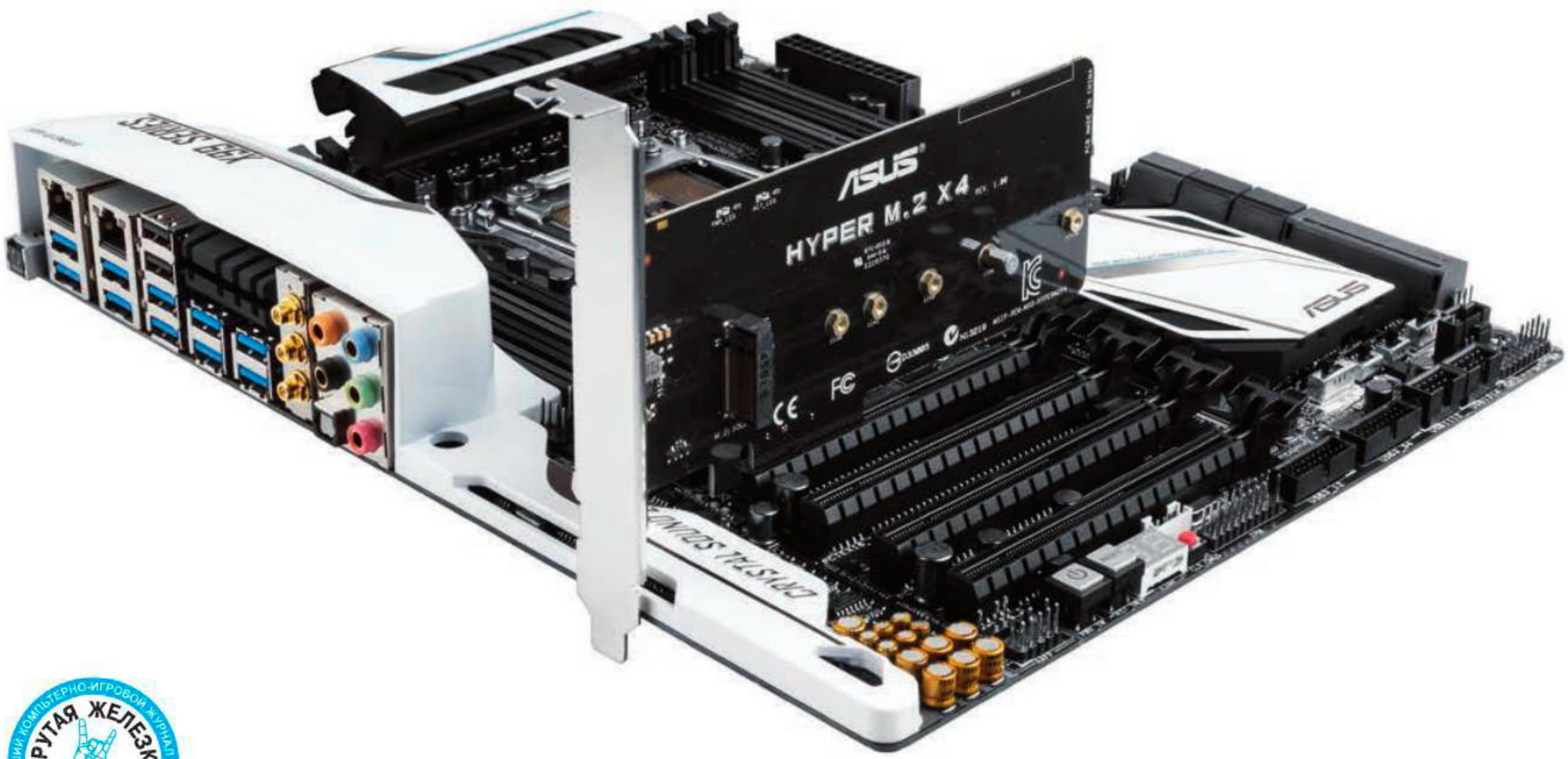
Что же касается разгона, то в среднем процессору добавляют 20–50 МГц. Но исключения бывают. Наша тестовая **Gigabyte GV-R736OC-2GD** получила аж 150 МГц сверху. И при этом, кстати, ограничилась самой простой (но довольно шумной) системой охлаждения.

Тесты

А теперь перейдем к тестам. Вообще, когда мы только планировали этот материал, то думали гонять карточку исключительно в 1680x1050, но, как оказалось, R7 360 справляется и с Full HD.

Tom Clancy's Rainbow Six: Siege, **Fallout 4**, **Need for Speed** и **Star Wars Battlefront** выдают 25–30 fps на максимальных настройках, а в **XCOM 2** и **Rise of the Tomb Raider** комфортно играть на «высоких» параметрах. Еще лучше показали себя сетевые **Dota 2** и **War Thunder** – 60 кадров в секунду на «максималках».

На наш взгляд – отличные результаты для данного ценового диапазона. И пусть до 60 кадров в секунду видеокарта не дотягивается, но играбельные 25–30 fps она выдает во всех проектах. И, что самое важное, ей не приходится опускаться до совсем уж низких настроек и разрешений. *Дмитрий Колганов*



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

- **Чипсет:** Intel X99 Express
- **Сокет:** LGA 2011-v3
- **Формфактор:** ATX
- **Оперативная память:** 8x DDR4-3200 МГц до 128 ГБ
- **Слоты PCIe:** 5x PCIe 3.0 x16 (x16, x16/x16, x8/x8/x8/x8, PCIe 3.0 x1
- **Дисковая подсистема:** 10x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2 x4, 2x U.2, RAID 0, 1, 5, 10
- **Звуковая подсистема:** Crystal Sound (Realtek HD 1150)
- **Сеть:** Intel I218V и Intel I211-AT
- **Беспроводная связь:** Intel Wi-Fi 802.11 ac, Bluetooth 4.0
- **Панель ввода/вывода:** 2x LAN, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB BIOS, аудио
- **Размеры:** 305x244 мм
- **Цена на июль 2016 года:** 32 000 рублей (500 $)

В ДЕСЯТКУ

Тестирование материнской платы ASUS X99-Deluxe II

В середине мая из-под пера **Intel** вышло четыре новых процессора под платформу **X99** – речь о **Broadwell-E** и первом домашнем десятиядернике. А это значит, что у производителей материнок появился отличный шанс обновить все свои платы. Одной из первых это сделала **ASUS**, и сегодня у нас на тестах **X99-Deluxe II**.

Выбор

Поставляется она в огромной коробке с откидывающейся крышкой и потрясающей комплектацией. Внутри мы нашли восемь SATA-кабелей, двухдиапазонную Wi-Fi-антенну, три термопары, плату расширения для трех вентиляторов, гибкий мостик на 3-way SLI, PCIe-плату со скоростным M.2 x4, а также переходник с PCIe на Thunderbolt-in, USB 3.1 и USB Type-C.

Не подкачала и сама плата. Полноразмерная ATX, черный текстолит, аккуратная распайка и буквально ни одного пустого сантиметра. По центру стоит огромный сокет под процессор (кстати, с усиленным питанием), вокруг него – восемь слотов под DDR4 суммарным объемом до 128 ГБ и скоростью до 3200 МГц. Ниже – пять PCIe x16, четыре из которых усилены стальной пластиной, и один PCIe x1. Плюс по всей плате разбросано невероятное количество портов под накопители. Десять третьих SATA, по паре U.2 и SATA Express, а также один M.2 x4. Понятное дело, подключить сразу 15 накопителей не получится (не хватит линий PCIe), но каков простор для маневра!

Что же касается второстепенных коннекторов, тут есть буквально всё – и выходы на USB 3.0 и 2.0, и контакты для подключения термопар, и разъем для вывода звука на фронтальную панель корпуса, и пять коннекторов под вентиляторы. Причем последние на автомате определяют, какой тип оборудования к ним подключен – обычная вертушка или водяная помпа.

Естественно, достались плате и всевозможные переключатели. Причем не только «старт/перезагрузка» в компании дисплея POST-кодов, но и более полезные штуки. Кнопка **MemOK** запускает поиск правильных настроек для проблемных планок памяти. Рычажок **EZ XMP** подгружает записанные в память профили с родными частотами DDR4. Переключатель **SLI/CFX** помогает собрать связку из нескольких видеокарт, подсвечивая нужные графические порты. Наконец, клавиша **Clear CMOS** сбрасывает настройки BIOS.

Кстати, обновить BIOS на X99-Deluxe II не проблема. На панели ввода/вывода есть специальный USB 2.0-порт и клавиша **BIOS Flashback**. Нажимаете, вставляете флэшку с прошивкой, загружаете компьютер – и плата обновлена. Легко и быстро.

Раз уж заговорили о панели ввода/вывода, отметим, что ASUS по максимуму избавилась от старых разъемов и на освободившееся место понаставила USB-портов. В итоге их тут аж 12 штук, среди которых есть три USB 3.1 и даже один USB 3.1 Type-C. Здесь же расположилась пара LAN, причем обслуживаемых раздельны-

ми чипами Intel. Свой процессор (тоже от Intel) есть и на Wi-Fi – поддерживает все диапазоны, вплоть до 802.11 ac. Не забыли про выходы на 8-канальную акустику, за которую отвечает электрически изолированная система Crystal Sound со встроенным усилителем для наушников. И пусть игрового софта ей не выдали, звучит чип прилично и справляется как с играми, так и с музыкой.

Управление

Сложно ли все это собрать воедино? Нет! По компоновке и расположению портов X99-Deluxe II продумана на отлично. Единственное, за чем надо следить, – за подводкой питания к процессору. Два контакта (8- и 4-pin) стоят у самого края платы, впритык к одному из радиаторов, и в корпусе до них дотянуться сложно. В остальном – никаких проблем.

Просто и с управлением. Для начала, есть привычный UEFI, его в ASUS разделили на две части. Упрощенную, открывающую доступ к работе вентиляторов, базовым настройкам процессора и сборке рэйда, а также полноценную. Последняя – это вообще песня. Только на то, чтобы прокрутить, не читая, все списки параметров и регулировок, лично у нас ушло чуть больше двух с половиной минут. И мы можем ответственно заявить: тут есть абсолютно все, начиная с банального изменения множителей и заканчивая такими необычными вещами, как установка напряжения на кольцевой шине кристалла!

Впрочем, с учетом, что плата построена на X99-чипсете, на особые оверклокерские рекорды рассчитывать не стоит. Новые процессоры Intel хоть и основаны на относительно свежей архитектуре Broadwell, но в силу своей сложности и размеров не особо склонны к разгону. Так, к примеру, после повышения напряжения наш Core i7-6900K поднялся с 3,2 ГГц всего до 4,2 ГГц.

Естественно, разогнать кристалл можно и в автоматическом режиме. В самом UEFI есть специальный переключатель TPU, который сдвигает границы Turbo Boost 2.0. Плюс с платой идет мощная утилита под Windows. **AI Suite 3** позволяет изменять частоты ядер, регулировать напряжение и настраивать систему питания. Причем делает она это как в ручном, так и в автоматическом режиме.

Помимо технических моментов, хватает у платы и, так сказать, бытовых возможностей. Та же AI Siute позволяет поднять силу тока на USB, чтобы быстрее заряжались телефоны и планшеты, подключить к Android-телефону мышку и клавиатуру, прописать макросы на любую клавиатуру и даже запрограммировать работу вентиляторов. К примеру, когда процессор простаивает, вертушки могут останавливаться, а при запуске **Overwatch** выходить на максимум оборотов.

Для управления сетевыми подключениями есть утилита **Turbo LAN**, которая не только позволяет следить за всеми подключениями, но и распределять приоритеты между программами.

И наконец, отметим сетевые технологии. С платой поставляется пакет **ASUS HomeCloud**, в который входит вывод картинки с мобильника на монитор и трансляция на Smart TV.

●●●

В общем, плата у ASUS получилась интересной. И в особенности это касается подсистемы хранения данных – такого количества разнообразных интерфейсов мы давно не видели. Однозначно «Крутая железка»! ● *Дмитрий Колганов*

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Семь новейших игровых конфигураций на любой вкус и кошелек

Артур Джангиров

Основные изменения этого месяца

- «Дешево и сердито» опять дорос до платформы **AM3+** и процессора **AMD FX 4350**. Перспективы на апгрейд туманны, зато здесь и сейчас он честно отрабатывает свою цену.
- Четыре гигабайта видеопамяти в эпоху больших и фотореалистичных текстур – весьма полезная опция. Особенно если ради них не приходится «пилить» другие компоненты системы. Видеокарта **MSI GTX 960 GAMING 4G** отлично вписывается в конфигурацию «Накопил!».
- «Смерть тормозам» соберем на материнской плате **Gigabyte GA-Z170-D3H** с топовым для этого сокета чипсетом и процессоре **Intel Core i5-6500** с рабочей частотой до 3,6 ГГц в режиме Turbo Boost.
- Самые вкусные новинки начинаются с уровня «Займи, но купи!». Видеокарта **Palit PA-GTX1070 JETSTREAM 8G** с новым **GPU** семейства **Pascal** от компании **NVIDIA** ощутимо подняла планку производительности в своем ценовом сегменте. «Глотает пыль» даже более дорогой **GeForce 980 Ti**.
- Достижения **GPU NVIDIA GeForce GTX 1080** в реализации **Palit PA-GTX1080 Super Jetstream 8G** еще существеннее. Тут бледнеет даже **GeForce GTX Titan X** – и закономерно лишается своего почетного места в PCIe-слоте компьютера «Тебя я видел во сне».

ДЕШЕВО И СЕРДИТО

ОТ 30 ДО 35 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: AMD AMD FX 4350 (Vishera, 4 ядра, Socket AM3+, 4,2–4,3 ГГц, L2-кэш 4 МБ, L3-кэш 8 МБ)	5600 ($87,6)
Кулер: Deepcool BETA 40 (алюминий + медь, 92 мм, 900–2200 об/мин, 30 дБ)	500 ($7,9)
Материнская плата: ASRock 970 Pro3 R2.0 (ATX, Socket AM3+, AMD 970, 4x DDR3-800/2100 МГц до 32 ГБ, 2x PCIe x16, PCIe x1, 2x PCI, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 6x USB 2.0, 2x USB 3.0, LAN, аудио)	4500 ($70,4)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1250 ($19,6)
Видеокарта: ASUS GTX950-2G (NVIDIA GeForce GTX 950, 1051-1228/6610 МГц, 2 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, DisplayPort)	10 800 ($168,9)
Жесткий диск: : 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3600 ($56,3)
Корпус: Accord A-34B (ATX, 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1800 ($28,2)
Блок питания: HIPRO HP-E450W (450 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 4x SATA, 4x MOLEX, 2x 6-pin)	1900 ($29,7)
Системный блок:	29 950 ($468,2)
Замена ЦП: AMD FX 6350 (Vishera, 4 ядра, Socket AM3+, 3,9–4,2 ГГц, L2-кэш 6 МБ, L3-кэш 8 МБ)	2550 ($39,9)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	400 ($6,3)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1250 ($19,6)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1800 ($28,2)
Со всеми наворотами:	35 950 ($561,9)
Мышь: Oklick 755G HAZARD (3000 dpi, проводная)	1100 ($17,2)
Клавиатура: A4Tech X7-G800MU (проводная, 126 клавиш, USB-хаб)	1300 ($20,4)
Колонки: SVEN SPS-619 (2.0, 2x 10 Вт, 70–22 000 Гц)	2100 ($32,9)
Монитор: BenQ GW2270H (A-MVA, 21,5 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), 2x HDMI)	7300 ($114,1)
С периферией:	47 750 ($746,4)

НАКОПИЛ!

ОТ 40 ДО 45 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i3-6100 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,7 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	8300 ($129,8)
Кулер: Deepcool Theta 20 PWM (алюминий + медь, 100 мм, 900–2400 об/мин, 17,8–32,5 дБ)	550 ($8,6)
Материнская плата: ASRock B150 Pro4/D3 (ATX, Socket LGA1151, Intel B150, 4x DDR3-1066/1866 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, LAN, DVI, HDMI, аудио)	5700 ($89,1)
Память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1250 ($19,6)
Видеокарта: MSI GTX 960 GAMING 4G (NVIDIA GeForce GTX 960, 1241–1304/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	16 050 ($250,9)
Жесткий диск: : 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3600 ($56,3)
Корпус: Accord A-34B (ATX, 120 мм, 2x USB 3.0, 2x USB 2.0, аудио)	1800 ($28,2)
Блок питания: FSP 500PNR (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	2500 ($39,1)
Системный блок:	39 750 ($621,3)
Замена ЦП: Intel Core i3-6300 (Skylake, 2 ядра, Socket LGA1151, 3,8 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 3 МБ)	1500 ($23,5)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	350 ($5,5)
Дополнительная память: 4 ГБ DDR3-1600 МГц CRUCIAL Ballistix Sport BLS4G3D169DS1J	1250 ($19,6)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1800 ($28,2)
Со всеми наворотами:	44 650 ($697,9)
Мышь: A4Tech Bloody V5M (3200 dpi, проводная)	1150 ($18)
Клавиатура: A4Tech Bloody B328 (проводная, 104 клавиши)	2200 ($34,4)
Колонки: SVEN BF-21 (2.0, 2x 20 Вт, 35–20 000 Гц)	3200 ($50,1)
Монитор: ASUS VS247NR (TFT TN, 23,6 дюйма, 1920x1080, 5 мс, 250 кд/м², D-sub (VGA), DVI)	9200 ($143,8)
С периферией:	60 400 ($944,1)

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ

ОТ 55 ДО 65 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6500 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,2–3,6 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	15 000 ($234,5)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	900 ($14,1)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170-D3H (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI, 6x SATA Rev. 3, M.2, 3x SATA Express, 2x PS/2, 4x USB 3.0, 2x USB 2.0, USB Type-C, LAN, D-sub (VGA), DVI, HDMI, аудио)	8700 ($136)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA	3200 ($50,1)
Видеокарта: Gigabyte GV-R938XG1 GAMING-4GD (AMD Radeon R9 380X, 970-980/5700 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	17 000 ($265,8)
Жесткий диск: : 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3600 ($56,3)
Корпус: Zalman R1 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	3900 ($61)
Блок питания: FSP 500PNR (500 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 3x SATA, 2x MOLEX, 6-pin, 6+2-pin)	2500 ($39,1)
Системный блок:	54 800 ($856,6)
Замена кулера: Deepcool GAMMAXX 400 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1500 об/мин, 21,4–32,1 дБ)	750 ($11,8)
Замена видеокарты: MSI GTX 970 4GD5T OC (NVIDIA GeForce GTX 970, 1102–1241/7010 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, 2x DVI, HDMI, DisplayPort)	5700 ($89,1)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Value Select CMV8GX4M1A2133C15	2200 ($34,4)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1800 ($28,2)
Со всеми наворотами:	65 250 ($1019,9)
Мышь: A4Tech Bloody A6 Blazing (4000 dpi, проводная)	1400 ($21,9)
Клавиатура: A4Tech Bloody B254 (проводная, 104 клавиши, подсветка)	2450 ($38,3)
Колонки: Logitech Z443 (2.1, 55 Вт, 55–18 000 Гц)	5300 ($82,9)
Монитор: Iiyama ProLite GE2488HS-B1 (TN, 24 дюйма, 1920x1080, 1 мс, 250 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 1 Вт)	11 300 ($176,7)
С периферией:	85 700 ($1339,5)

Битва Titan'ов

Удивительно, когда в наш век победивших маркетологов компания решается устроить внутреннюю конкуренцию своих продуктов. Новые видеочипы с архитектурой **Pascal** от **NVIDIA** не только выкосили из топов видеокарты AMD, но и сделали бессмысленной покупку более дорогих **GeForce GTX 980 Ti** и **Titan X**. Впрочем, такой альтруизм может быть вызван желанием поскорее застолбить сегмент топовых решений. Ведь компания **AMD** со своим **GPU Polaris** наступает на пятки.

ЦЕНЫ В РУБЛЯХ
указаны
на 01.07.16, по курсу
$1 = 63,98 рублей

ВСЕ НА МАКСИМУМ

ОТ 70 ДО 80 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i5-6600 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,3–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	16 700 ($261,1)
Кулер: Deepcool GAMMAXX 200T (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	900 ($14,1)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-GAMING 5-RU (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, 3x SATA Express, PS/2, 3x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	11 200 ($175,1)
Память: 2x 4 ГБ DDR4-2400 МГц Crucial Ballistix Sport BLS4G4D240FSA	3200 ($50,1)
Видеокарта: Gigabyte GV-N970XTREME-4GD (NVIDIA GeForce GTX 970, 1190-1342/7100 МГц, 4 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	27 900 ($436,1)
Жесткий диск: : 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3600 ($56,3)
Корпус: Zalman R1 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	3900 ($61)
Блок питания: Aerocool VP-650 (650 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 6x SATA, 5x MOLEX, 2x 6+2-pin)	3400 ($53,2)
Системный блок:	70 800 ($1106,6)
Замена ЦП: Intel Core i5-6600K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 512 КБ, L3-кэш 6 МБ)	1500 ($23,5)
Замена памяти: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Value Select CMV8GX4M1A2133C15	2200 ($34,4)
Установка SSD: 128 ГБ A-DATA SP900 ASP900S3-128GM-C (SATA Rev. 3, запись – 520 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	3600 ($56,3)
Замена кулера: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300–1400 об/мин, 13,6–31,1 дБ)	1600 ($25,1)
Со всеми наворотами:	79 700 ($1245,8)
Мышь: Oklick HUNTER (5040 dpi, проводная)	2900 ($45,4)
Клавиатура: Genius GX Gaming Manticore (проводная, 128 клавиш, подсветка, USB-хаб)	4050 ($63,4)
Колонки: SVEN BF-111 (2.0, 2x 25 Вт, 32–20 000 Гц)	5800 ($90,7)
Монитор: BenQ GL2760H (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 2 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI)	13 800 ($215,7)
С периферией:	106 250 ($1660,7)

ЗАЙМИ, НО КУПИ!

ОТ 90 ДО 110 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

ЦП: Intel Core i7-6700 (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 3,5–3,9 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	23 500 ($367,4)
Кулер: Deepcool GAMMAXX S40 (алюминий + медь, 120 мм, 900–1600 об/мин, 17,8–21,6 дБ)	1700 ($26,6)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-GAMING 5-RU (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, 3x SATA Express, PS/2, 3x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	11 200 ($175,1)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Value Select CMV8GX4M1A2133C15	5400 ($84,5)
Видеокарта: Palit PA-GTX1070 JETSTREAM 8G, NE51070015P2-1041J (NVIDIA GeForce GTX 1070, 1506-1683/8000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	36 000 ($562,7)
Жесткий диск: : 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3600 ($56,3)
Корпус: Zalman R1 (ATX, 3x 120 мм, 2x USB 2.0, USB 3.0, аудио)	3900 ($61)
Блок питания: HIPRO HPC700W-Active (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	4000 ($62,6)
Системный блок:	89 300 ($1395,8)
Замена жесткого диска: 2 ТБ Seagate Desktop ST2000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	1800 ($28,2)
Замена памяти: 2x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1B3000C15	10 400 ($162,6)
Установка SSD: 250 ГБ Samsung 850 EVO MZ-N5E250BW (SATA Rev. 3, M.2, запись – 500 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	6800 ($106,3)
Замена кулера: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300-1400 об/мин, 13,6–31,1 дБ)	800 ($12,6)
Со всеми наворотами:	109 100 ($1705,3)
Мышь: Logitech G502 RGB (12 000 dpi, проводная)	5400 ($84,5)
Клавиатура: SteelSeries Apex [RAW] (проводная, 123 клавиши, подсветка)	6800 ($106,3)
Колонки: SVEN Stream R (2.0, 2x 45 Вт, 40–27 000 Гц)	7600 ($118,8)
Монитор: BenQ GW2870H (VA, 28 дюймов, 1920x1080, 5 мс, 300 кд/м², 3000:1, D-sub (VGA), 2x HDMI)	14 400 ($225,1)
С периферией:	143 300 ($2239,8)

МЕЧТА

ОТ 115 ДО 140 ТЫСЯЧ РУБЛЕЙ

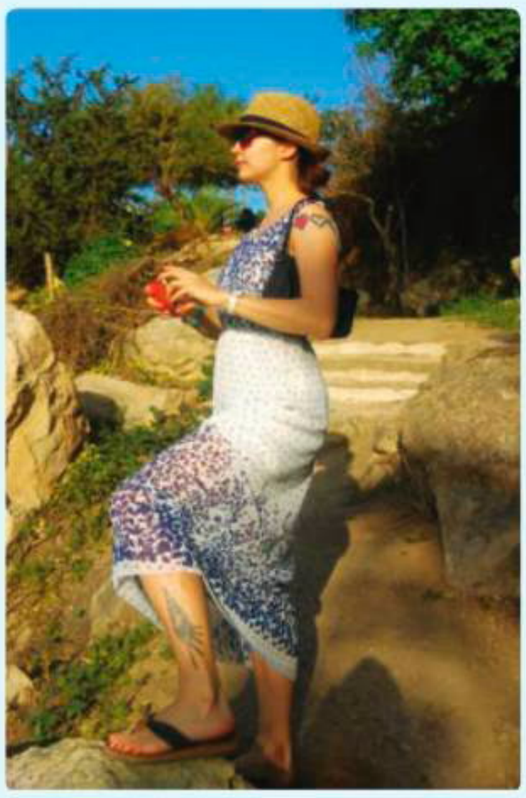
ЦП: Intel Core i7-6700K (Skylake, 4 ядра, Socket LGA1151, 4–4,2 ГГц, L2-кэш 1 МБ, L3-кэш 8 МБ)	27 500 ($429,9)
Кулер: Deepcool REDHAT (алюминий + медь, 140 мм, 300–1400 об/мин, 13,6–31,1 дБ)	2500 ($39,1)
Материнская плата: Gigabyte GA-Z170X-GAMING 5-RU (ATX, Socket LGA1151, Intel Z170, 4x DDR4-2133/3466 МГц до 64 ГБ, 3x PCIe x16, 4x PCIe x1, 6x SATA Rev. 3, 2x M.2, 3x SATA Express, PS/2, 3x USB 3.0, 4x USB 2.0, USB 3.1, USB Type-C, LAN, HDMI, DisplayPort, S/PDIF, аудио)	11 200 ($175,1)
Память: 2x 8 ГБ DDR4-2400 МГц Corsair Value Select CMV8GX4M1A2133C15	5400 ($84,5)
Видеокарта: Palit PA-GTX1080 Super Jetstream 8G, NEB1080S15P2-1040J (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1708–1847/10000 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	53 600 ($837,8)
Жесткий диск: : 1 ТБ Seagate ST1000DM003 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3600 ($56,3)
Корпус: Fractal Design Define S Black Window (ATX, 2x 140 мм, 2x USB 3.0, аудио)	6700 ($104,8)
Блок питания: HIPRO HPC700W-Active (700 Вт, 120 мм, 24-pin, 4+4-pin, 5x SATA, 4x MOLEX, 2x 6+2-pin)	4000 ($62,6)
Системный блок:	114 500 ($1789,7)
Установка СВО: CBO Corsair CWCH90 (медь, 140 мм, 1500 об/мин, 35 дБ)	5500 ($86)
Замена памяти: 2x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1B3000C15	10 400 ($162,6)
Замена жесткого диска: 3 ТБ Seagate ST3000DM001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 64 МБ)	3600 ($56,3)
Установка SSD: 250 ГБ Samsung 850 EVO MZ-N5E250BW (SATA Rev. 3, M.2, запись – 500 МБ/с, чтение – 550 МБ/с)	6800 ($106,3)
Со всеми наворотами:	140 800 ($2200,7)
Мышь: Logitech G602 (2500 dpi, беспроводная)	6350 ($99,3)
Клавиатура: Logitech G510S (проводная, 136 клавиш, подсветка, ЖК-дисплей)	9600 ($150,1)
Колонки: SVEN Royal 2R (2.0, 2x 50 Вт, 35–25 000 Гц)	14 000 ($218,9)
Монитор: Iiyama ProLite GE2788HS-B1 (TN, 27 дюймов, 1920x1080, 1 мс, 300 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, 2x 2,5 Вт)	15 600 ($243,9)
С периферией:	186 350 ($2912,7)

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ

СИСТЕМНЫЙ БЛОК С САМОЙ МОЩНОЙ НАЧИНКОЙ, ЦЕНА КОТОРОЙ НЕОГРАНИЧЕННА

ЦП: Intel Core i7-5960X Extreme Edition (Haswell-E, 8 ядер, Socket LGA2011-v3, 3–3,5 ГГц, L2-кэш 2 МБ, L3-кэш 20 МБ)	82 500 ($1289,5)
Кулер: CBO Corsair CWCH110 (медь, 2x 140 мм, 1500 об/мин, 38 дБ)	9800 ($153,2)
Материнская плата: ASUS RAMPAGE V EXTREME/U3.1 (EATX, LGA2011-v3, Intel X99, 8x DDR4-2133/3300 МГц до 64 ГБ, 5x PCIe x16, PCIe x1, 8x SATA Rev. 3, 2x SATA Express, M.2, PS/2, 10x USB 3.0, 2x USB 2.0, Thunderbolt, S/PDIF-out, LAN, Wi-Fi 802.11ac, Bluetooth 4.0, аудио)	34 500 ($539,3)
Память: 4x 16 ГБ DDR4-3000 МГц Corsair Vengeance LPX CMK16GX4M1B3000C15	31 600 ($494)
Видеокарты: 2x Palit PA-GTX1080 Super Jetstream 8G + G-Panel, NEB1080H15P2-1040G (NVIDIA GeForce GTX 1080, 1746-1885/10500 МГц, 8 ГБ GDDR5, PCIe 3.0 x16, DVI, HDMI, 3x DisplayPort)	115 200 ($1800,6)
SSD: 480 ГБ Kingston HyperX Predator SHPM2280P2/480G (SATA Rev. 3, M.2, запись – 910 МБ/с, чтение – 1100 МБ/с)	22 500 ($351,7)
Жесткие диски: 8 ТБ Seagate Enterprise NAS ST8000NE0001 (SATA Rev. 3, 7200 об/мин, 256 МБ)	31 200 ($487,7)
Дисковод: ASUS BW-16D1HT/BLK/B/AS (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, DL, BD-ROM/R/RE, DL)	4850 ($75,9)
Корпус: Cooler Master Cosmos II RC-1200 (Full Tower, ATX, 200 мм, 140 мм, 3x 120 мм, 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, eSATA, аудио, реобас)	30 000 ($468,9)
Блок питания: Seasonic Platinum 1200, SS-1200XP (1200 Вт, ATX, 120 мм, 24+8+4+4-pin, 14x SATA, 5x MOLEX, 10x 6+2-pin, FDD)	21 500 ($336,1)
Клавиатура: Razer BlackWidow Chroma (проводная, 104 основных + 5 дополнительных клавиш, USB-хаб, подсветка)	15 700 ($245,4)
Мышь: Razer Mamba Chroma Tournament (9 кнопок, 16 000 dpi, оптическая, проводная)	7700 ($120,4)
Колонки: Edifier S760 D (5.1, 5x 60 + 240 Вт, 35-20 000 Гц)	41 900 ($654,9)
Мониторы: 3x BenQ GW2765HT (IPS, 27 дюймов, 2560x1440, 4 мс, 350 кд/м², 1000:1, D-sub (VGA), DVI, HDMI, DisplayPort, 2x 1 Вт)	90 000 ($1406,7)
Со всеми наворотами:	538 950 ($8423,8)

Почта «Игромании»



Полина **Малахова**

Который год собираюсь вернуться в Кельн на gamescom, и который год меня что-то отвлекает от этого события. Завидую коллегам и друзьям, кто все-таки соберется и поедет. Да, скорее всего, никаких откровений после E3 там не будет (не считая нишевых европейских проектов вроде **Divinity: Original Sin 2** и **Farming Simulator 2017**), но ценна эта выставка в первую очередь крутыми тусовками и возможностью в более спокойном темпе ознакомиться с грядущими новинками. Так что сижу дома, завидую и смотрю прямые трансляции на Twitch-канале «Игромании».

Ян **Кузовлев**

А вот я на gamescom поеду и буду убегать от стендистов Farming Simulator 2017, потому что всякий раз, как стоит посмотреть на трактор, тебя сразу окружают фермеры-энтузиасты и начинают рассказывать о лучшей игре на свете, о лучшей ферме на свете, о лучшем тракторе на свете. Насчет тусовок все тоже правильно – и их уже на Twitch никто не покажет. Возможно, это к лучшему. Тем не менее темп у gamescom запредельный, количество людей зашкаливает и не поддается подсчету. «Игромир» не такой масштабный, но по атмосфере очень похож.

ПИСЬМО №1

Здравствуйте, дорогая редакция! Учеба, работа, семья, нет времени, нет нужной консоли, слабый ПК, нет денег, мало денег, жалко денег... так много препятствий на пути нашего любимого (или одного из) времяпрепровождения. Расскажите, в какие игры вы, неважно почему, так и не сыграли, хотя очень хотели? Или все еще хотите, но руки пока так и не дошли. Спасибо вам за труды и удачи!
Андрей ПОЯСКОВ

АРТЕМИЙ КОЗЛОВ

Хочу закончить **Xenoblade Chronicles** и **Fragile Dreams** на Wii. А еще я так и не собрался с силами, чтобы всерьез засесть за **To the Moon**. Она, может быть, короткая, но в ней нужна полная эмоциональная вовлеченность.

Однажды – обязательно. И однажды я таки допройду **Wizardry 8**. Начинал с нуля раз двенадцать, каждый раз заходил чу-у-уточку дальше, чем в прошлый, и в какой-то момент обязательно осознавал, что мой отряд никуда не годится, и у меня опускались руки.

ЯН КУЗОВЛЕВ

Все три **Shadowrun**, **Pillars of Eternity**, **Planescape: Torment**, **Final Fantasy XII**, **Tactics** и еще много других длинных игр. Как правило – в которых много возможностей и, кажется, глаза разбегаются. Torment очень крутой и вариативный, но, как только герой выбирается из морга, я просто теряюсь от масштаба происходящего. За неделю до сдачи раздобыл **Odin Sphere Leifthrasir**, прошел первый сценарий за девочку-валькирию и не смог продолжить дальше за другого персонажа, наверное, заброшу и вернусь потом.

Зато с играми, которые я прошел, все намного проще: зашел недавно в Steam и взял там **«Операцию Silent Storm»**. Не факт, что пройду повторно, но поиграю от души. Все еще не прошел обе **Bayonetta**, не трогал вроде бы величайшую **Ocarina of Time** и, как Артемий, не собрался с силами, чтобы пройти To the Moon. Только меня еще и на Undertale не хватило.

ПОЛИНА МАЛАХОВА

Ха-ха, а я как раз нашла время и попробовала все игры, которые Ян перечислил в первом абзаце. Ни одну, правда, не прошла до конца. В Shadowrun и Planescape остался последний рывок, Final

ПРОЙДИ. Эту. Игру.

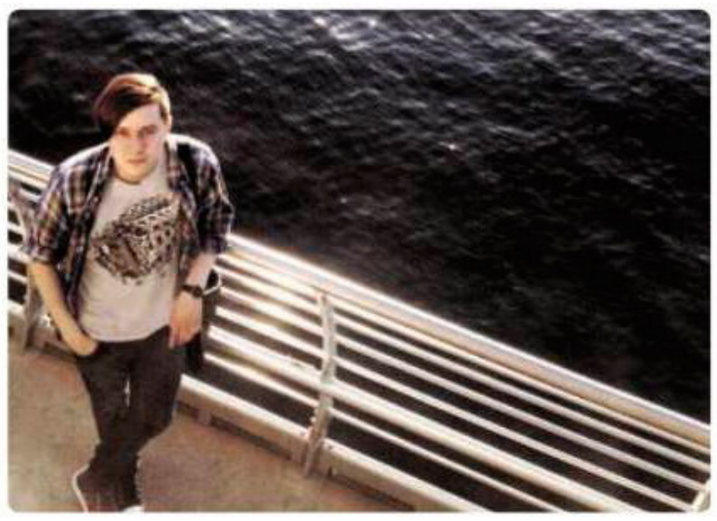
LEIFTHRASIR БЕЗУМНОЙ КРАСОТЫ ИГРА, но может сильно надоесть

Fantasy XII запускала еще у подруги на PlayStation 2 и теперь очень жду переиздания под современные консоли, а FF Tactics успела побаловаться во времена PSP и Nintendo DS.

Чаще всего дилемма между временем и деньгами возникает в отношении мультиплатформенных и непродолжительных по прохождению игр. Особое скупердяйство вызывают проекты **Telltale Games**, **Frogwares** и другие приключенческие новеллы. Понимаю, что на консоли они куда удобнее, да и стримить проще, но тратить в 3–4 раза больше, чем на ПК-версию, – жаба душит. Такие дела. P. S. Позор Артемию за To the Moon. Там игры на часа три-четыре.

КАЖДЫЙ РАЗ, КОГДА КТО-ТО ВСПОМИНАЕТ ПРО VTM: BLOODLINES, кто-то другой ее переустанавливает и проходит

ГЛАВНОЕ ВЫТЕРПЕТЬ ГЛАВНОГО ГЕРОЯ
и его колхозную подружку



ОЛЕГ ЧИМДЕ

Это как с кино на выходные. Вроде бы есть в голове список: ага, вот будет суббота, сяду и посмотрю все подряд! А потом наступает эта долгожданная суббота, а ты почему-то сидишь и тупо смотришь «Дивергента», хотя вообще не собирался этого делать. С играми так же: хочу поиграть во многое, во что не успел по тем или иным причинам, но когда дело до этого доходит – все напрочь забываю и запускаю **Overwatch**.

ЧАЩЕ ВСЕГО ОТ НАПИСАНИЯ ТЕКСТА нас отделяет всепоглощающая лень

СКЕПТИКИ СКАЖУТ, ЧТО В UNCHARTED 4 много коробок и «boost me up, Nate»

ПИСЬМО №2

Интересует, сколько времени занимает процесс написания статьи в журнал (рецензии на игру, например). Сам процесс подготовки, источники информации. Как много статей пишут авторы и редакторы, одну-две в неделю или больше? Заранее спасибо, ваш постоянный читатель ДМИТРИЙ

ЯН КУЗОВЛЕВ

Могу ничего не делать неделю с текстом, потом сесть и со всей силы написать за полдня. Самое сложное – придумать мощный панч в начале текста и вовремя этот текст оборвать. Писать могу в любом состоянии – в дороге, во время вечеринок, утром-днем-ночью. Лучше всего просыпаться и не отвлекаться с утра на всякую ерунду, потом сложно сосредоточиться на важном. Рецензия – от одного до трех дней. Зависит от какой-то внутренней замороченности и желания как следует вычитать текст.

ОЛЕГ ЧИМДЕ

Вообще, рецензия пишется за один вечер или меньше. Другое дело, что перед этим нужно пройти игру до конца (если это возможно) и как следует ее изучить – вот на это и тратится 90% времени. Тут уж от игры зависит. Есть у нас развлекательные подборки, которые собираются за пару часов, а есть и огромные аналитические материалы, на которые уходит неделя-полторы.

СЕЙЧАС КАЖЕТСЯ, что Захар завысил оценку MGS V, но по игре сходили с ума все в редакции

ПИСЬМО №3

Привет, «Игромания». Совсем недавно до меня дошло, насколько высока ответственность у рецензента. Он, как и любой критик, формирует вкус читателя, помогает составить мнение об игре и принять главное решение: покупать или нет. Ответственность в квадрате лежит на плечах издания и большей мере человека, который пишет мнение о давно ожидаемом проекте ААА-класса, ведь разработчик доверился и прислал игру за несколько недель до релиза. Как мне кажется, довольно часто такая честь выпадает Захару Бочарову (Uncharted 4, Metal Gear Solid V). Не могли бы вы расспросить Захара о том, что он чувствует в такие моменты и как происходит процесс написания. Спасибо. Иван ИГРИСКИН

ЗАХАР БОЧАРОВ

На самом деле с играми, которые достойны высшего балла, все довольно просто: то, что это несомненно «десятка», понимаешь сразу после прохождения, как только приходишь в себя от шквала эмоций. Куда сложнее, когда ожидания не оправдались, – приходится ломать голову, консультироваться у коллег, муторно выбирать между 9 и 9,5. В любом случае самое важное – грамотно обосновать свою позицию в тексте. Поэтому рекомендуем все же читать мнение полностью, а не смотреть сразу на оценку. Тогда недовольство позицией автора можно свести к минимуму. Ну а еще надо помнить, что недовольные будут всегда, это в порядке вещей.

ЯН КУЗОВЛЕВ

Я думаю, что у Захара в такие моменты внутри черепной коробки обезьянка в тарелочки бьет.

ВНУТРИ Захара

НАШИ ПРИЗЫ И ПРАВИЛА

Как и всегда, авторов самых интересных посланий мы награждаем призами. В этот раз читатели, написавшие нам в произвольном порядке, получат от «Игромании» по цифровой копии игры-сюрприза.

Свежие письма отправляйте по адресу **post@igromania.ru**. Не забудьте обязательно указать тему, а также постарайтесь не превышать объем в 1000 знаков. Все письма в обязательном порядке прочитываются, а самые интересные попадут в журнал.

Также мы с радостью принимаем ваши фотожабы, рисунки, комиксы – любое творчество, посвященное «Игромании» или игровой индустрии. И лучшие работы обязательно опубликуем на страницах нашей «Почты».

ЯН КУЗОВЛЕВ

Привет! Мы решили постепенно менять формат «Мозгового штурма» и сделать его более доступным – на этот раз у нас будет два тематических конкурса с изображениями, а дальше мы постараемся собирать такие же красивые конкурсы, как устраивали для новогоднего выпуска.

Мозговой штурм

Фотопамять №1

Заморозка

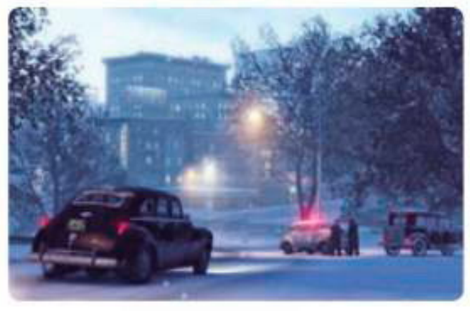
ЗИМА БЛИЗКО

Все просто – мы плавимся от жары, вы плавитесь от жары и пытаетесь угадать, откуда «Игромания» набрала столько зимних пейзажей. От вас мы ждем названия игр. Отправить ответы можно по адресу ***foto@igromania.ru*** *до 21 августа.*

1

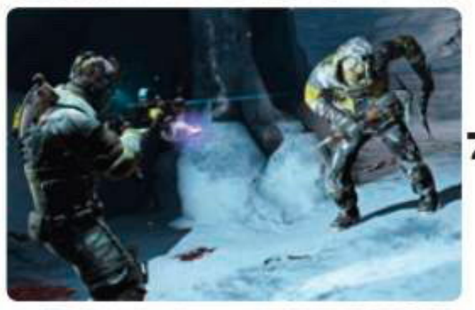
2

3

4


5

6

7


8

ПРИЗ

Корпус для ПК **Deepcool Dukase White**.
(http://www.deepcool.com/ru/)

Фотопамять №2

Стреляй

АРЕНЫ И НЕ ТОЛЬКО

Мы разыгрываем асимметричную игровую мышь и всегда хотели узнать, как ММО-девайсы справляются с шутерами. Ответить сможет кто-то из вас, только угадайте сначала, откуда мы набрали разных скриншотов. Отправить ответы можно по адресу ***foto@igromania.ru*** *до 21 августа*

1

2

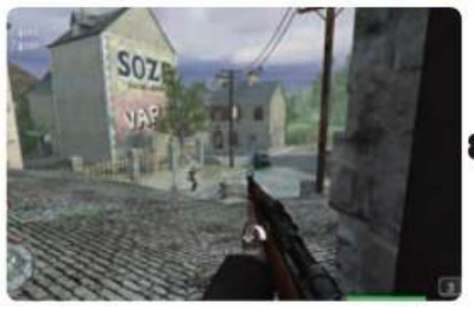
3

4

5

6

7

8


ПРИЗ

Игровая мышь **Mad Catz M.M.O. Tournament Edition**.
(http://madcatz.com.ru/)

Подведение итогов конкурсов за №06 /2016

Тест

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Alan Wake
2. Посейдон, God of War
3. Беспин
4. Большой папочка
5. Масахиро Ито
6. Орнштейн Драконоборец
7. Дахака, Prince of Persia: The Warrior Within
8. The End, 1 сентября, 1964

ПОБЕДИТЕЛЬ

Светлана НАУМОВА

ПРИЗ

Цифровые версии **Enter the Gungeon** и **Superhot** для Steam.

Фотопамять

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

1. Street Fighter (Лаура)
2. Vampire: The Masquerade – Bloodlines (Жаннет)
3. Mass Effect (Самара)
4. Tomb Raider (Лара)
5. Devil May Cry (Триш)
6. The Witcher (Трисс)
7. Fahrenheit: Indigo Prophecy (Карла Валенти)
8. Catherine (Катрин)
9. Dark Souls (Gwynevere, Princess of Sunlight)
10. Prince of Persia (Кайлина)

ПОБЕДИТЕЛЬ

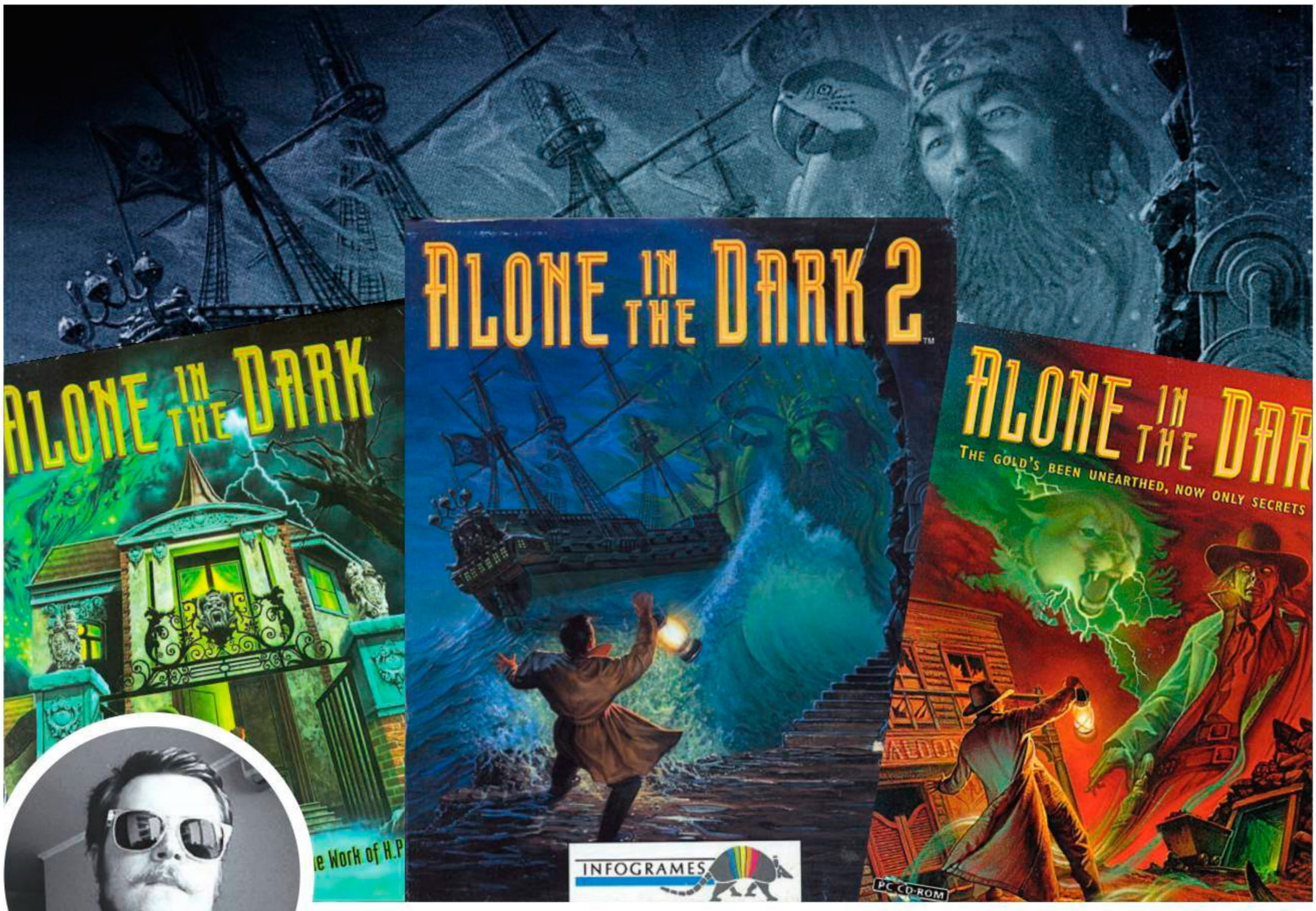
Артем КИРЬЯНОВ

ПРИЗ

Цифровая копия игры «**Ведьмак 3: Дикая Охота**» с ключом на комплект дополнений в магазине GoG. (www.gog.com)

ОБЩИЕ УСЛОВИЯ

В поле «Тема» письма обязательно указывайте название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 08. Август**»).
Также не забудьте написать ваши настоящие **имя, фамилию и населенный пункт, в котором вы живете**.
Жители стран СНГ могут участвовать в конкурсе, но призы доставляются только в пределах России. В случае победы приз нужно будет забрать самому или же указать адрес на территории РФ, по которому вы сможете забрать приз. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на **info@igromania.ru**.
Итоги будут подведены в октябрьском номере журнала.



Ян Кузовлев,
главный редактор

ХОЧУ ОСОБЕННУЮ ИГРУ

Почему нам не стоит забывать старые квесты и приключения

Главное открытие июля – простая и некрасивая **Dark Fear**, стилизованная под старенькие квесты от **Sierra**, такие как **King's Quest** или эпос про космического уборщика Роджера Уилко. Сделана игра на скорую руку: не самая приятная пиксельная графика, не самый богатый по наполнению мир. Зато всегда играет гнетущая музыка и никогда не пропадает традиционный подсчет очков вверху экрана (плюс за каждое правильное действие!).

Dark Fear маскируется под нечто из прошлого, даже подгружается через условный DOS, – чувствуешь, что прикасаешься к артефакту из прошлого, как к пленочным видеокассетам с чердака. На забытых и покрытых пылью кассетах по всем законам жанра должны быть записаны необъяснимые ужасы – и Dark Fear как раз хочет быть таким вот случайным хоррором. Просыпаешься непонятно где, всюду темно, по лесу бродят волки и кого-то жуют. Ужас оказывается не совсем простым, потому что игра скоро превращается в ролевую. Герой покупает оружие, начинает охотиться в лесу и снимать с зверья шкуры. Иногда забредает в заброшенные особняки и сталкивается с необъяснимым.

Тут я понял одну важную вещь, которую до этого с трудом пытался сформулировать много-много раз.

Смотрите: больше всего Dark Fear зацепила меня тем, что ролевые параметры в ней играют не такую большую роль. Каким бы прокачанным ты ни был, оборотня все равно не убьешь без серебряных стрел. Как бы здорово ты ни размахивал мечом, вон тот лесной дух тебя загипнотизирует и съест, если перед битвой не нанести специальную защитную татуировку. Демона не победить, если правильно его не призвать в этот мир, и так далее.

И мне чертовски нравятся вот такие вещи на стыке – сразу начинаешь ощущать, что ты играешь не в цифры и переменные, а сталкиваешься с интересной проблемой. Так было в моей любимой **Alone in the Dark**. Вроде бы survival horror с экономией ресурсов, но почти всегда можно действовать вне привычных рамок. Не стрелять в чудовищ, а зашторить окна и задвинуть дверцу сундуком – суть вы, думаю, уловили. Некоторых духов можно было убить только специальным оружием, схватка с боссом-пиратом в отдельной комнате должна быть только на саблях и не иначе – хотя эту самую саблю можно героически сломать на других монстрах.

Самое обидное, что хорроры сейчас сторонятся такого подхода: ты либо беги, либо стой до конца и всаживай в нечто из другого измерения килограммы свинца. Тот же **Silent Hill**, на мой взгляд, только выиграл бы от детально срежиссированных стычек-головоломок и более глубокой «квестовости», но вместо этого имеем меметичные увороты и прицел с плеча. Не нужно никакое ограничение в управлении или ресурсах, намного интереснее продумать индивидуальных чудовищ и выстроить с ними любопытные схемы взаимодействия – необязательно, как в Alone in the Dark или Dark Fear.

Многие недолюбливают **Undertale**, хотя она как раз про эту тему и отучивает игрока мыслить в рамках игровой механики, – теперь осталось, чтобы в других проектах начала проявляться такая тенденция. Мы ведь видеоигры не за математические формулы и пятидесятого зомби в девятом ряду вспоминаем, а за индивидуальные переживания. ■

РЕКЛАМА

ОФОРМИ ПОДПИСКУ

ИГРОМАНИЯ С ДИСКОМ
ВСЕГО ЗА 180 ₽!*

МАГАЗИНЖУРНАЛОВ.РФ

Также подписку можно оформить **в любом почтовом отделении** России по каталогам:

«Роспечать»	«Пресса России»	«Почта России»
36254 — Игромания с DVD	20958 — Игромания с DVD	16753 — Игромания с DVD
80347 — Игромания	38900 — Игромания	12319 — Игромания

Еще один способ — **агентства альтернативной подписки:**

Прессинформ: *pinform.spb.ru* | Урал-Пресс: *ural-press.ru*

16+

*Стоимость одного номера при условии годовой подписки. Доставка оплачивается отдельно.

«ИГРОМАНИЯ» СОВМЕСТНО С LG
ВЫБИРАЕТ ИГРУ МЕСЯЦА!

КАЖДЫЙ МЕСЯЦ — НОВАЯ ИГРА, И ВСЕ САМОЕ ВАЖНОЕ, ЧТО ВАМ НУЖНО ЗНАТЬ О НЕЙ.

КАК НА МОНИТОРАХ В ФОРМАТЕ 21:9 ВЫГЛЯДЯТ СОВРЕМЕННЫЕ ХИТЫ?

УЧАСТВУЙТЕ В КОНКУРСАХ, ГЛАВНЫЕ ПРИЗЫ В КОТОРЫХ — **ULTRAWIDE МОНИТОРЫ LG!**

IGROMANIA.RU/LAUNCH/LG

РЕКЛАМА